Juegos para Estimular EL Lenguaje

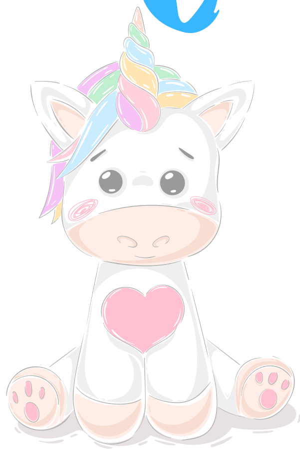


EN NIÑOS

Atención y Memoria- Fonología, Fonética y Memoria Auditiva - Discriminación auditiva- Cuentos lingüísticos - Educación en valores - Praxias bucofonatorias - Respiración y Soplo Relajación general y segmentaria - Morfología y Sintaxis - Léxico y Semántica - Expresión oral.

Ebook 100% Digital

Juegos para Estimular EL Lenguaje



EN NIÑOS

Índice

ATENCIÓN Y MEMORIA

A través del seguimiento de instrucciones el niño fija y estimula su atención generando así su memoria a corto, mediano y largo plazo.

Moviendo el cuerpo

El maestro realiza movimientos corporales que el niño tenga que imitar. Primero, la maestro se colocará frente a un espejo y empezará a hacer movimientos y que el niño observe el reflejo del movimiento en el espejo, luego pedirle al niño que haga lo mismo, después, le indicará que tiene que hacer lo mismo que ella hace colocándolo frente a ella.

Manos arriba

Se le indica al niño (a) que suba las manos y luego las baje, después de haberlo hecho decirle "bravo" y que aplauda, siempre haciendo énfasis en las palabras "arriba y abajo; el concepto "arriba" estará identificado con un círculo de color rojo y el concepto "abajo" identificado con el color verde, la maestro enseña cualquiera de los dos colores y el niño levanta la mano conforme el color.

La caja ordenada

Primero la maestro coloca objetos en fila sobre una mesa e indica al niño que los vea, luego esta, irá guardando uno por uno en forma ordenada, liego pedirle que él l guarde objetos en la caja en el mismo orden en que los guardó la maestro y que después los saque en el mismo orden y los coloque sobre la mesa.

Los osos

Se coloca un osito plástico encima de un cubo y luego que el niño realice lo mismo, luego se coloca un cubo encima de otro y que coloque hasta arriba el oso. La actividad será realizada primero por la maestro.

La muñeca tiene hambre

Se le presenta una muñeca y se le comenta que "tiene hambre", que no ha comido y que toque el estómago de la muñeca. Luego se enseña otra muñeca de juguete e indica que le dé de comer, luego el maestro realiza diferentes actividades que el niño imita como vestirla, peinarla, cepillarle los dientes, etc.

La pelota

El maestro coloca una pelota en una bolsa con objetos diferentes, luego le indica al niño que saque la pelota; esta será mostrada en una ficha de estimulación para que la vea y así la busque en la bolsa.

Me pongo mi gorra

Que la maestro se ponga una gorra en la cabeza y luego salte, luego indica al niño que se la ponga él y salte, luego que salte de manera alterna 1 vez, 2 veces, 3 veces, etc.

A ver donde está

El maestro enseña un cilindro amarillo, luego lo esconde e indica al niño que lo busque y lo encuentre.

Mete y saca

Se coloca frente al niño una caja con un garbanzo adentro y que afuera esté un coche. Pedirle que saque el garbanzo y que meta el coche en la caja, así mismo con diferentes pares de objetos (5 pares como mínimo).

Juego de encaje

Se da al niño un juego de encaje sencillo para insertar varias figuritas, primero el maestro realiza la actividad para que el niño la observe y luego la imite.

FONOLOGÍA

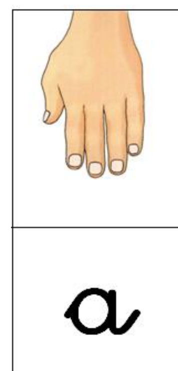
FONÉTICA

MEMORIA AUDITIVA

A

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / a /.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "aaaaaaaaaaaa".
- Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: un niño quejándose "aaaaiiii" un asno "iiaaaaaaaac".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta?
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / a /.



Todas las emisiones articulatorias se basan en tensión-distensión.

Antes de empezar a repetir palabras es necesario comenzar con juegos fónicos, jugar con las sílabas, repetir palabras bisílabas sin sentido, con la misma sílaba pero con distintas entonaciones. Siempre con movimiento corporal, que apoye y facilite la emisión del fonema deseado.

Previamente debe ver el niño/a como pone el/la profesor/a el punto de articulación.

a: Circunducción de brazos, simultáneamente abrir bien la boca emitiendo *aaaaaaaaaa*.

Vivenciar la articulación del fonema /A/

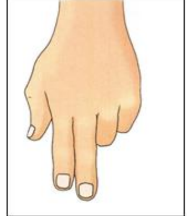
Instrumentos: boca, espejo y tarjetas.
- Vamos a respirar profundamente por la nariz y vamos a echar el aire por la boca diciendo *a a a...*
- Nos miramos la cara en el espejo diciendo *a a a a...*
- ¿Como se ve nuestra boca?
-Onomatopeyas en las que el sonido /A/ sea el dominante: Bostezo, quejido: *aaayy aaayy..* .Rebuzno: *iiaaaa, iiaaaa.*
- Mostrarles una tarjeta en la que la /A/ aparezca dibujada.
- Pedirles que repitan palabras que empiezan por /A/: ama, agua, ala, anda, Ana, abuela, adiós, aquí, allá...
- Pedirles que digan palabras que tengan /A/.

El niño llorón

Se emite la vocal "a" en forma prolongada como si llorara un niño, presentarle la imagen en una ficha de un niño llorando.

E

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / e /.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "eeeeeeeeeeeee".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos un niño que llama desde lejos: "Eeeeehhh" o un niño que llora "heeeeee, heeeeee".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Yegua, hierba, mama, doncella, martillo, vendré.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / e /.



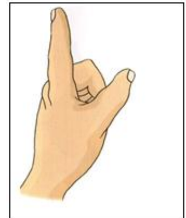
e

Brazos caídos, clavículas hacia atrás, como desmayada, la lengua queda caída emitiendo *eeeeeeeeeee.*



Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /i/. Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

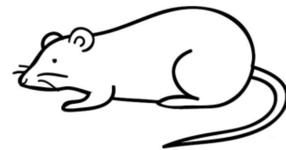
-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos el sonido de una campanilla "tilín, tiliiiiín", el canto de un gallo "kikikirikiki".
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / i /.



i

i: Índices hacia arriba (posición jota) emitiendo *iiiiiiiiiiiiiii*, si hay dificultades hacerles sentir la vibración en la cabeza (encima).

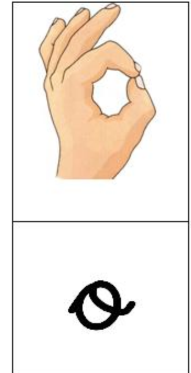
El ratoncito



Se imita el chillido de un ratón ¡iiiii, iiii, iiii!



Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / o /.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ooooooooooooo".
- Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: un niño que llama a la puerta "toque-toque", imitamos el sonido de una verdugos "moooooc, moooooc".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Hueso, olla, móvil, roca, arroz, corazón.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / o /.



o: Pulgar e índice haciendo la o, colocados en bocina alrededor de los labios y emitiendo *ooooooooo.*

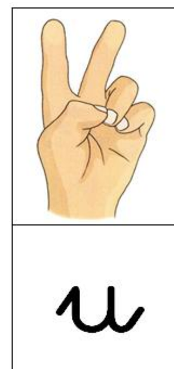
El asombrado

Se realiza la vocalización como de asombro ¡ooooooooo!





Juegos de articulación. Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / u /.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "uuuuuuuuuuuuuuuu".
- Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: imitamos un fantasma "uuuuuuh" y un niño que se queja porque la han pisado "uuuuiiiii".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Uña, una, luna, mula, avestruz, humo.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /u/.



u: Un dedo índice en cada mejilla apuntando hacia la boca (cuernos) avanzar y siguen en paralelo, emitiendo *uuuuuuuuuuu.*

Vivenciar la articulación del fonema /U/

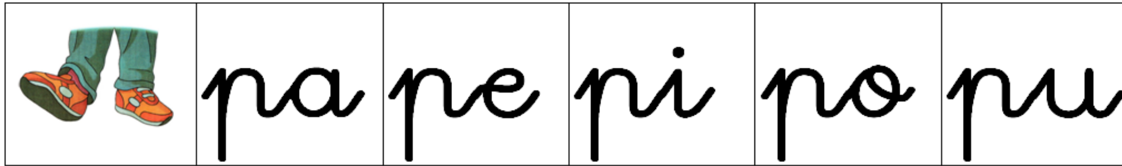
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
- Vamos a respirar profundamente, inspirando por la nariz y sacando el aire por la boca mientras pronunciamos /U/.
- Ahora nos miramos al espejo mientras pronunciamos /U/ ¿Qué cara ponemos? ¿Cómo se ve nuestra boca? ¿Y nuestros labios?
- Vamos a dibujar nuestra cara diciendo *u u u u u…*
- Onomatopeyas en las que el sonido /U/ sea el dominante: Imitamos a un fantasma que quiere dar miedo. Imitamos a un niño/a que se queja porque le han dado un pisotón: *uuuuyyyy, uuuuyyyy…*
- Mostrarles una tarjeta en la que la /U/ aparezca dibujada.
- Pedirles que repitan palabras que empiezan por /U/: Uno, uva, uña, etc.
- Pedirles que digan palabras que tengan /U/.

El fantasma que da miedo

Se emite el sonido ¡uuuuuuuu!, como si fuese un fantasmita.







Fonema /p/
Los labios se juntan y aprietan, se separan y abren la boca. Ambos movimientos de cerrazón y apertura son seguidos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /p/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "pppppppppp".
-Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: imitamos el silbato de un tren / pip, pip, pip /
-Imitamos un tambor /pooommm, ppoommm/.
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Pie, palo, copa, capa, lobo,empapado.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / p /.

p: Puños apretados junto al pecho, carrillos hinchados - tensión; soltarlos hacia adelante abriendo los puños y emitiendo *pa... pe...* distensión. Comenzar emitiendo sola la vocal con la que se quiere acompañar el fonema.



	ma	me	mi	mo	mu

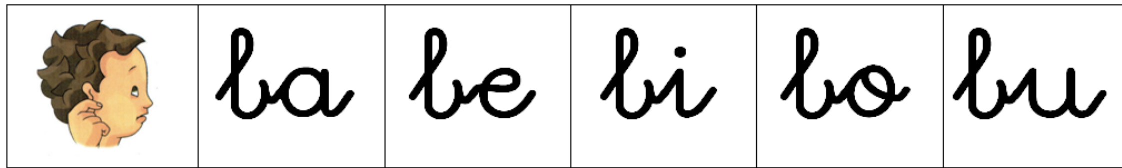
Fonema /m/
Los labios se juntan y emiten un sonido mediante la salida del aire por la nariz. Los labios no se separan en ningún momento.

M: manos en los carrillos de la cara con la palma hacia adentro.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /m/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "mmmmmmmmm".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos el sonido de una vaca "MMMMM"
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Manta, montaña, pierna, limón, paloma, mono.
-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / m /.
-Discriminación auditiva del fonema / m /: qué nombres de niños y niñas tienen / m / y qué cosas tienen / m / en su nombre.

m: Pasar la mano suavemente por la mejillas, a lo largo del brazo, como meciéndola y emitiendo *mmmmmmmm...* luego: *ammm, emmm, immm, ommm.*





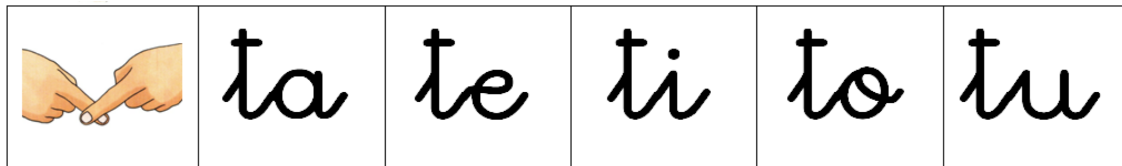
Fonema /b/
Los labios se aproximan sin llegar a juntarse y de la boca sale un soplo suave que se puede percibir con la mano delante de la misma.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /b/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "bbbbbbbbbbbb".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos una explosión: /buuummm/
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Bar, bola, carbón, tambor.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / b /.

b: Se hinchan un poco los carrillos y con los labios entreabiertos a la vez que con los índices se oprime suavemente las mejillas emite *bbbbbbbbb.* Se opone a p. ; b relajada frente a p tensa.





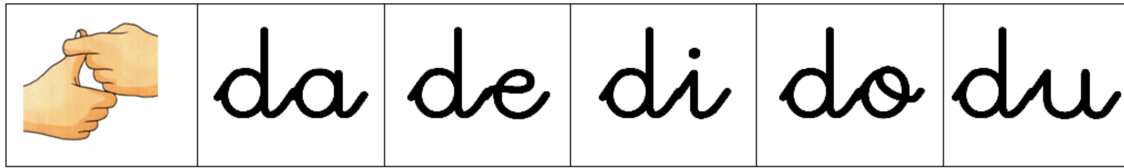
Fonema /t/
Los dientes de arriba muerden la lengua que se encuentra en posición recta con el ápice fuera de la boca. El sonido que se emite es sordo.

T, dedo índice y corazón de canto cortan en el aire como si fueran unas tijeras.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /t/. Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:
- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ttttttttttt".
-Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: imitamos el ruido de un reloj de cuerda: / tic tac, tic tac /.
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ? Tapa, mesa, bota, ratón, gato, plato.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /t/.

t: Puños cerrados, golpear sobre los muslos y emitiendo *ta-ta-ta...* cuando dicen *tu-tu-tu,* golpean en el brazo de un compañero, en círculo o por parejas.





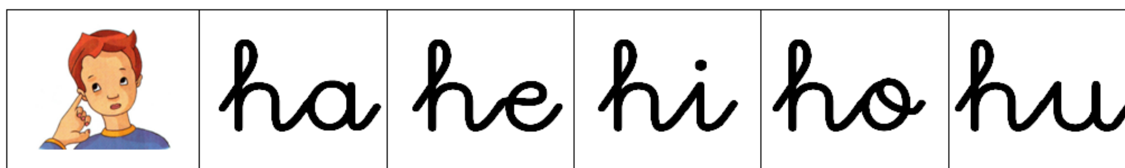
Fonema /d/
La posición para este fonema es la misma que para el fonema /t/. La diferencia es su sonoridad. Esto se percibe con cierta vibración de la lengua.

Juegos de articulación. Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / d /. Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "dddddddddddd".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos el sonido de las campanas / din, dong, dang /
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Dicho, dinero, tarde, negrilla.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / d /.

d: Lengua relajada y asomando el ápice (punta) entre los dientes, el dedo índice paralelo a la lengua junto a la mejilla, se va retirando hacia atrás a la vez que la lengua, relajadamente como en m. Lengua tonta.





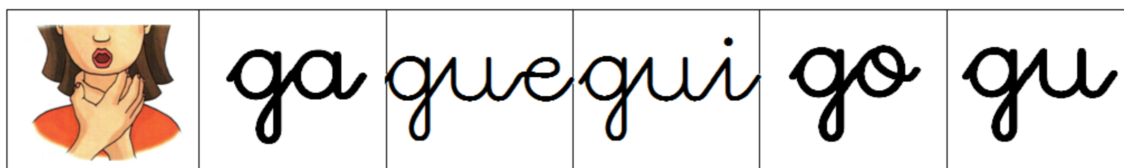
Fonema /k/
El ápice de la lengua (punta) se sitúa detrás de los dientes de abajo como si hiciéramos un puente con la lengua, emisión del sonido.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /k/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "kkkkkkkkkkkk".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: /cata-Crocco,ccraasss/
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Cara, coche, boca, cuna.
-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /k/.

k: Puños apretados delante del pecho, los codos tiran hacia atrás. Emitiendo *ka-ka-ka-ka.*
Si emite t, empujar con el depresor el predorso de la lengua hacia atrás a la vez que se le pide que emita *ta-ta* y sale *ka-ka.*
Cuando ha conseguido el punto de articulación se le pone la mano debajo de la barbilla a la vez que emite la ka para que note la vibración.



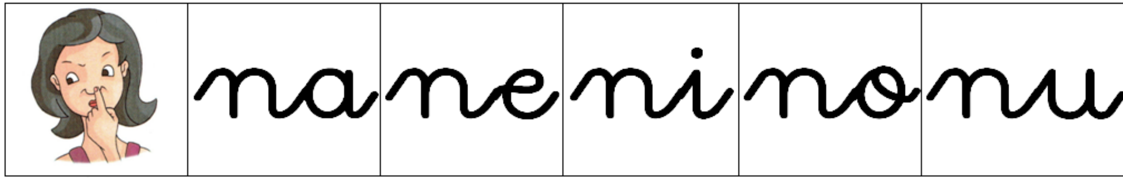


Fonema /g/
La posición para este fonema es la misma que para el fonema /k/. Si emitimos el fonema /k/ de forma continua se consigue la emisión del fonema /g/. Asimismo, se puede emitir este fonema a partir de la realización de gárgaras en la garganta con la posición del cuello hacia atrás.

g, manos sobre la garganta hace el ruido de las gárgaras.

G: Dedos índice y pulgar sobre la garganta para sentir las vibraciones a la vez que se emite el fonema. Hacer gárgaras, para sensibilizar la zona y hacerse consciente de las vibraciones.





Fonema /n/
Posición tipo
Labios: entreabiertos, permitiendo ver incisivos inferiores.
Dientes: separación aproximada de 5 mm.
Lengua: el ápice se une a los alvéolos superiores y los bordes a los molares, impidiendo la salida del aire por la boca.

Velo del paladar: desciende, permitiendo la salida del aire por las fosas nasales.

n, dedo índice sobre la nariz.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /n/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "n".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos una ambulancia: / niño niño nino /
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ? Nido, nariz, lana, mono, uno, niño.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / n /.

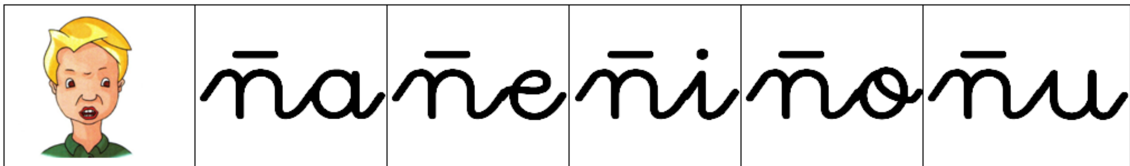
n: Sonarse. Poner la lengua en posición de l, inspirar por la nariz y soplar por la nariz haciendo moverse papelitos que se ponen sobre el dorso de la mano. Empezar con inversas.

Si no expulsa el aire por la nariz, taparle la boca, explicándoselo previamente para que no se angustie.

Emitir nosotros *nnnnnnnnnn* y hacer que nos ponga el dedo en la nariz, para que sienta la vibración. Mecerse con el dedo índice sobre una narina.

RINOLALIA: Comenzar relajando al niño/a masajeándole el cuello por detrás y en las sienes.
Masajear el paladar circularmente, comenzando por el paladar duro, hacerlo 10 veces al comienzo e ir aumentando hasta llegar a 100.
Masajes longitudinales en el velo del paladar, con un ganchillo de plástico.
Provocar la arcada.
Hacerle emitir muchas veces *kkkkkkkkkkk*.

Ñ



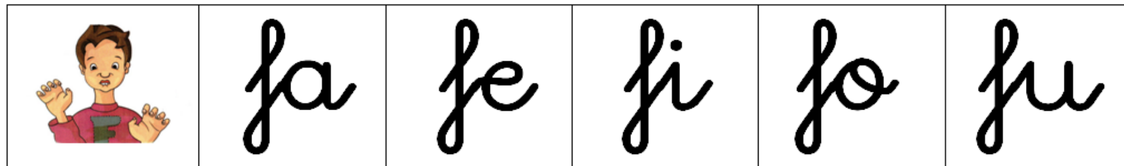
Fonema /ñ/
Posición tipo
Labios: con una separación aproximada de 5 mm.
Dientes: algo más juntos que los labios, unos 2 ó 3 mm de separación.
Lengua: el dorso se apoya en el paladar
ñ, arrugar la nariz.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /ñ/.
Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.
Contenido: Realización del fonema /ņ/.
♣Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y la nariz a la vez mientras pronunciamos [ņ]:"nnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn"
♣Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [n]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Por donde sale el aire?
♣Dibujaremos nuestra cara diciendo [n].
♣ Onomatopeyas que tienen como sonido dominante [n]: Imitemos el sonido de una puerta: ñaca-nyeeeec.
♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta?
♣ Discriminación auditiva del fonema / ņ /: ¿Quien tiene / ņ / en su nombre? Y discriminación visual del grafema.

ñ: Se trabaja haciéndole repetir rápidamente ni.... y la vocal que se quiera.... nia, nia, nia,..... Sujetar la nariz con los dedos en pinza y soltar.

Hacer muchos juegos fónicos con la *n* antes de pasar a la *ñ.*





Fonema /f/
Labios y dientes: el labio inferior se repliega ligeramente, colocándose bajo los dientes superiores.
Lengua: detrás de los incisivos inferiores.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /f/. Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:
-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "fffffffffffffffff".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: imitamos un gato cuando se enfada: / FFFFffff /
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Fuego, humo, sofá, chófer.
-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / f /. ¿Qué nombres de niños y niñas tienen /f/?

f: Dar zarpazos como el gato, alternativamente con un brazo y el otro a la vez que apoyando los dientes superiores en el labio inferior emiten: *ffff-ffff-ffff-ffff*.

J

	ja	je	ji	jo	ju

Fonema /X/
Labios y dientes: Un poco separados.
Lengua: toca los alvéolos inferiores y el postdorso se acerca al velo del paladar permitiendo la salida del aire.

j, coger el cuello con la mano como si apretásemos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /x/.
Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.
Contenido: Realización del fonema /x/.

♣Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y también por la nariz mientras pronunciamos [x]: "cajjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjja"
♣Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [x]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Sale del aire entre la lengua y el paladar?
♣Dibujaremos nuestra cara diciendo [x].
♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta ?
♣ Discriminación auditiva del fonema / x /: Quien tiene / x / a su nombre? Y discriminación visual del grafema "j".

j: Dedo índice debajo de la barbilla en el ángulo de unión con el cuello, emisión del fonema para percibir el movimiento de elevación de la base de la lengua.



	za	ce	ci	zo	zu

Fonema /θ/
Dientes: ligeramente separados.
Lengua: se estrecha y se sitúa entre los incisivos superiores e inferiores, sin cerrar por completo la salida del aire.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /z/.
Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.

♣Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y también por la nariz mientras pronunciamos [z]: "cazzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzo"
♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [z]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Sale del aire entre la lengua y los dientes?
♣Dibujaremos nuestra cara diciendo [z].
♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta ?
♣ Discriminación auditiva del fonema / z /: Quien tiene / z / a su nombre? Y discriminación visual del grafema "z" y "s" en posición intervocálica.

Z: Tensa con salida de aire. Lengua entre los dientes, manos a la altura de la boca, palmas hacia abajo, separa bruscamente (tipo judoka), alternativamente, emitiendo *zz-zz-zz...*
Trabajar primero con inversas y mixtas.



	sa	se	si	so	su

Fonema /s/
Labios: entreabiertos.
Dientes: ligeramente separados.
Lengua: El ápice se apoya ligeramente en los alvéolos inferiores, formando un estrecho canal central, por donde sale el aire.

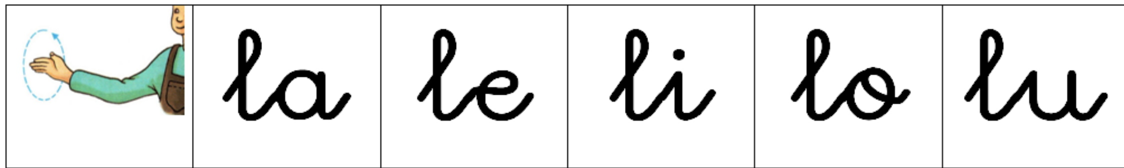
S, colocar el dedo índice en la boca con gesto de silencio.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /s/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "sssssssssssss".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: acallar /sssssssssilencio/.
-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Saco, sapo, bolso, sopa.
-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /s/.

s: Con los labios estirados y la lengua relajada (tonta), soplar con los dientes unidos sobren un papelito en el dorso de la mano, que se coloca en la barbilla. Movimiento del cuerpo ondulante. Trabajar primero las inversas. Si hay mucha tensión relajar trabajando alternando con la m.

L



Fonema /l/
Labios: entreabiertos, con una separación aproximada de 1cm. dejando ver los dientes y la cara inferior de la lengua.
Dientes: con una separación aproximada de 5 mm.
Lengua: el ápice (punta) se apoya en los alvéolos de los incisivos superiores, quedando a ambos lados una abertura por donde sale el aire.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /l/.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.
-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "llllllllllllllllllllll".
-Explicar qué cara me puesto.
-Onomatopeyas: cantar canciones: lalalala...
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? lupa, lápiz, león, miel y cielo.
-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /l/. Discriminación auditiva del fonema /l/; qué nombres de niños y niñas tienen /l/.

L: Palma de las manos a la altura del pecho, suben simultáneamente hacia arriba, como si acompañaran el movimiento de la lengua que sube hacia los alvéolos superiores.



	cha	che	chi	cho	chu

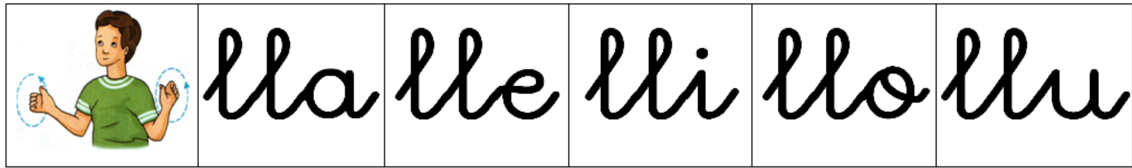
Fonema /ch/
Labios y dientes: con ligera separación que aumenta al pronunciar el fonema.
Lengua: el dorso se apoya en el paladar óseo y los bordes laterales tocan los molares superiores ocasionando una oclusión.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /ch/.
Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.

♣ Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y también por la nariz mientras pronunciamos /tʃ/: "cochhhhhhhhhhhhhhhhe"
♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos/tʃ/. ¿Cómo está nuestra boca? ¿El aire queda parado antes de salir rozando el paladar y la lengua?
♣ Dibujaremos nuestra cara diciendo /tʃ/.
♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta?
♣ Discriminación auditiva del fonema /tʃ/: ¿Quien tiene / ch / en su nombre? Y discriminación visual del grafema "ch".

ch: Puño junto a la boca, emitir el fonema, a la vez que se abre el puño explosionando los cinco dedos notar el aire caliente que sale.

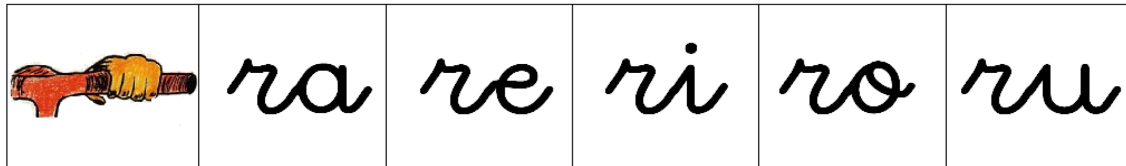




Fonema /ll/
Labios y dientes: ligeramente separados.
Lengua: el ápice detrás de los incisivos inferiores y el dorso toca el paladar, dejando un canal lateral que permite la salida del aire.
ll, palma de la mano extendida hacia arriba con movimiento.

ll: Hacerle emitir *i* con la lengua en posición *l.*





Fonema /r/
Labios: labios entreabiertos (10-12 mm.) y relajados permitiendo ver los incisivos.
Dientes: con una separación aproximada de 5 mms.
Lengua: su ápice (punta) se apoya suavemente en los alvéolos de los incisivos superiores. Sus bordes tocan la cara interna de los molares, impidiendo la salida lateral del aire.

r, con el puño cerrado lo giramos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /r/. Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:
- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "rrrrrrrrrrr".
-Explicar qué cara me puesto.

-Onomatopeyas: imitamos una moto / BRURRUUMMM, RRRRRR /
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? pera, lirón, cero...
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / r /.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /r/.
Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.
Contenido: Realización del fonema /r/.

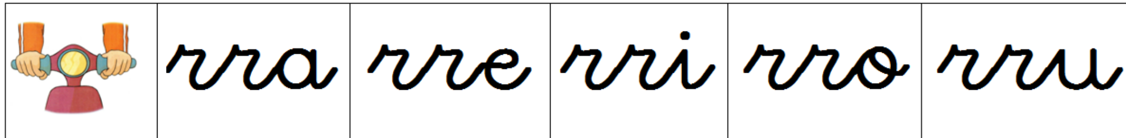
♣ Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca mientras pronunciamos [r]: "rrrrrrrrrrrrrr"
♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [r]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Y nuestra lengua? ¿Vibra suavemente o fuerte? Por donde sale el aire?
♣Dibujaremos nuestra cara diciendo [r].

♣ Onomatopeyas que tienen como sonido dominante [r]: Imitemos el sonido de una trompeta: tarariiiiií, taraaaaaaraaaa.
♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta ?.
♣ Discriminación auditiva del fonema / r /: Quien tiene / r / a su nombre? Y discriminación visual del grafema.

r:

1) A partir de /l/ Poner la lengua en postura de l, mano a la altura de la boca, hacer movimiento vibratorio como temblor, mover los dedos y a la vez la lengua temblona.
2) Poner la lengua en posición l pero decir z muy suave, sin soplar por los lados (papel en el dorso de la mano) y que el mismo niño/a se coja los carrillos para evitar la salida de aire.
3) Se pone la lengua en posición l y el niño/a va a decir a la vez que el profesor/a con el depresor hace un movimiento de vibración (pequeñas presiones) en el dorso de la lengua.





Fonema /rr/
Labios: labios entreabiertos (10-12 mm.) y relajados permitiendo ver los incisivos.
Dientes: con una separación aproximada de 5 mm.
Lengua: su ápice se apoya suavemente en los alvéolos de los incisivos superiores. Sus bordes tocan la cara interna de los molares, impidiendo la salida lateral del aire.

rr: Trabajar vibraciones de lengua y labios *brrrrrrr* (frío) para que haga un sonido de retroalimentación y no emitan sonidos guturales. A veces sacan el aire lateral y vibran las partes laterales de la lengua y no despegan la punta de la lengua.

Con el sonido de z hacer *rrrrrrr*, con el fin de que saquen tensión de aire y que no se les quede la lengua rígida (Primero saca la lengua y luego retrocede hacia el paladar). Acompañar esto con un movimiento de manos, primero hacia delante y luego hacia atrás.

Haciéndole decir *z* sujetar y soltar bruscamente el ápice lingual con el depresor.

Decir *nnnnnnnnn* y empujar un poquito con el depresor impulsando la lengua levemente hacia abajo. (Se trata de la r).

Reproducir series de sonidos

El profesor emitirá una serie de sonidos que los/las niños/as deberán repetir a continuación en el mismo orden.

Se empezará con series de dos, tres sonidos (tres años), para ir ampliando posteriormente el número (nunca superior a seis).
Los sonidos pueden ser de muy diferentes tipos:

- Golpear la mesa, dejar caer un lápiz, correr la silla…
- Musicales: tocar el pandero, el triángulo, la flauta…
- Naturales: palmadas, silbidos, pitos… estornudar, coser
- Ruidos del entorno y onomatopeyas.
- Repetir series de palabras del mismo campo semántico en el mismo orden en que el/la maestro /a lo diga :
  - a) gato, perro, gallo.
  - b) ojos, nariz, boca.
  - c) uva, naranja, plátano.
  - d) casa, puerta, ventana.

Recordar el sonido que falta

El profesor producirá delante de los/las niños/as una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos, por ejemplo: chucuchú, chips, tam tam… A continuación pedirá a los/las niños/as que los repitan y en el mismo orden. Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie incompleta y los/las niños/as tendrán que averiguar el sonido que falta.

El nuevo sonido

El profesor producirá delante de los/las niños/as una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos. A continuación pedirá a los/las niños/as que los repitan y en el mismo orden. Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie, pero introduciendo además un nuevo sonido, y los/las niños/as tendrán que indicar el sonido añadido.

Nos vamos de viaje o nos vamos de compras

Meter en una caja objetos que nos llevaríamos a un viaje o imágenes de ellos o cosas que hemos comprado, y que los/las niños/as los recuerden en el mismo orden que lo introducimos.
Canciones, retahílas, poemas.
Aprender fragmentos de canciones, retahílas, poemas en los que haya secuencias de palabras para aprender en un orden determinado. Ej. Canción *Si estás contento da palmadas, taconea, decir un nombre, decir otro, decirlo todo,…*

Historia del bosque

Un bosque. Un día nuestra amiga *A* y nuestro amigo *o* se cogieron de la mano y se fueron a pasear por el bosque, se despistaron y se perdieron. A buscaba a *O* y O a *A*.
Vamos a buscar a los dos sonidos. Vosotros sois detectives y tenéis que encontrarlos.
Los dos vieron unas cuevecitas y se metieron en ellas. Vamos a descubrir dónde se ha escondido cada una. Si nuestro sonido *a*, está en la cueva triángulo o en la cueva cuadrado. ¿Dónde se ha oído la *a*? ¿Dónde se ha ido la *o*?

a....o
o...a
o....a
a...o
o… a

o..o..a
a..o… o

JUEGO DE LA SILLA. PALABRAS QUE EMPIECEN POR A

Escuchar una música alrededor de una silla. Se para la música y los niños se sientan cuando escuchen palabras que empiecen por el fonema trabajado. Ej: Se sientan cuando suene *a*. Enumeramos: ALA, OLA, ASA, AMA, ARO, OSO, ORO, OSA, ATA
Ganará el que sin haber equivocado nunca, se siente en la silla última.

Jugamos con las sílabas. Jugamos con los sonidos.

Se dividirá la clase en dos grupos. Un grupo de alumnos/as será la sílaba *ba* y el otro la sílaba *pa*, de manera que tendrán que decir unos/as *ba* y otros *pa* según las indicaciones de la maestra. Ej. Cuando yo diga *ba* los/as niños/as del equipo amarillo dirán *ba* y levantarán la mano y cuando diga *pa,* dirán *pa* y levantarán la mano los del equipo rojo.

Se llamará la atención al alumnado sobre la forma de poner la boca, los labios al pronunciar una sílaba u otra.
Si podría continuar esta actividad si el grupo lo posibilita pronunciando las sílabas sin emitir voz para que por la forma de poner los labios sepan de que sonido se trata y levanten la mano el grupo que le corresponda.
Las oposiciones fonológicas a nivel de sílaba podrían trabajarse según la siguiente planificación:

PRIMER TRIMESTRE
Oposiciones vocálicas
Ej. Lupa- lopa
Oposiciones fonológicas: p-m-b

SEGUNDO TRIMESTRE
Oposiciones fonológicas: t, d, k
Oposiciones fonológicas: s-z-f

TERCER TRIMESTRE
Oposiciones fonológicas: k, g, j
Oposiciones fonológicas: ñ, ll, ch

El alumnado de 4 y 5 años aprenderán a identificar los sonidos de la sílaba oral con la sílaba escrita, mediante juegos como el **bingo fonológico**.

Se elaborarán cartones de bingo en los que se pondrán la sílaba o sílabas que se estén trabajando. Se pondrán papelitos con las sílabas trabajadas en una caja y de ahí se extraerán y se leerá en alto. Los/as alumnos/as tendrán que poner una ficha o algo similar en la parte del cartón en la que esté situada la sílaba que se ha dicho.

b	*p*	*p*	*p*	*b*	*p*
a	*a*	*a*	*a*	*a*	*a*

Se realizarán **dictados fonológicos** mezclando sílabas opuestas para que aprendan a reconocerlas e identificarlas.

Este procedimiento se llevará a cago con todas las sílabas y cuando se trabajen los fonemas en 5 años se realizarán también **dictados fonémicos** muy sencillos con palabras monosílabas. Se hará deletreo oral de los sonidos que los/as niños/as reproducirán a nivel escrito. Ejemplo: se dirá los sonidos de la palabra sol, s-o-l y los/as niños/as escribirán sol
Asimismo se puede trabajar la identificación de sílabas y /o fonemas mediante la localización por escrito de la posición en la que se encuentran en una palabra dada.
Ejemplo: *¿dónde se oye pa en palo?* Señalarlo con una X

X	

¿Dónde se oye el fonema p (sonido para trabajar con los/as niños) en palote? Señalarlo con una X

X		

IMITACIÓN DE SONIDOS

Proponer a los niños un juego de imitación. Han de reproducir sonidos familiares: "¿Cómo hace…?" ¿Cómo suena…?" Se trata de emitir sonidos onomatopéyicos, que son preparatorios o reforzadores para la articulación de determinados fonemas.

Por ejemplo:

- la lluvia (clic, clic, clic…)
- el viento (sssss…)
- el mar, las olas (boom, boom…)
- despertador (ring…)
- bomberos (nino-ni-no-nino…)
- moto (rum, rum…)
- tren (chaca, chaca…
- campanilla (ti-lim-ti-lim…)
- silbato (pi-pi-pi…)
- cohete (chssss…)
- sonidos de animales: vaca, oveja, gallo…

CORRECTA PRONUNCIACIÓN DE FONEMAS

Cualquier momento puede ser bueno para dedicar unos breves minutos a ejercicios de correcta pronunciación fonética. Pueden realizarse asociados a los ejercicios de motricidad bucofacial y de respiración.

1. Al mismo tiempo que se ejercita la movilidad de las mandíbulas y se colocan los labios en diferentes posiciones, pedir a los niños que emitan el sonido A, el sonido O o el sonido U.

2. Emitir de forma rápida los sonidos A-O-U, modificando rápidamente la articulación.

3. Pasar rápidamente de la articulación de la A a la E y a la I, pronunciando esas vocales.

4. Emitir sonidos vocálicos combinados; AU-AO, AE-AI, OE-OI y UEUI.

5. Al mismo tiempo que se espira (se suelta el aire por la boca), articular los fonemas P, M, y B frente a una vela.

6. A la vez que se sopla lentamente frente a una vela, articular los sonidos F y V.

7. Articular rápida y repetidamente el fonema T (tt-tt-tt).

8. Articular los fonemas K y G aislados y asociados a vocales.

9. Articular los fonemas C y D aislados y asociados a vocales.

10. Articular el fonema L aislado y asociado a vocales.

11. Articular los fonemas S y CH aislados y asociados a vocales.

12. Articular los fonemas N y LL aislados y asociados a vocales.

13. Articular el fonema J aislado y asociado a vocales.

14. Articular los fonemas R y RR aislados y asociados a vocales.

15. Articular los fonemas Y y Ñ aislados y asociados a vocales.

16. Articular el fonema X aislado y asociado a vocales.

PRONUNCIACIÓN DE SÍLABAS INVERSAS

Se trata de pronunciar correctamente los fonemas consonánticos en sílabas inversas (vocal-consonante). La maestra pronunciará palabras con este tipo de sílabas y los alumnos las repetirán correctamente: isla, aspa, olmo, ermita, árbol…

Se pueden utilizar tarjetas con dibujos alusivos, para que el niño, al mismo tiempo que pronuncia cada palabra, muestre la tarjeta correspondiente.

PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS CON SÍLABAS CERRADAS O TRABADAS

Una vez que el niño domina la correcta articulación de cada fonema, conviene entrenar la pronunciación de diversos grupos fónicos: sílabas cerradas (consonante-vocal-consonante) y sílabas abiertas dobles (consonante-consonante-vocal).

Discriminar vocales

Se dividirá la clase en grupos y se asignará una vocal a cada grupo. Los niños de cada grupo levantarán el brazo cada vez que oigan la vocal que les ha correspondido.

La maestra irá nombrando: I, O, A, E, U, A, I, E, O, A, U… Cada grupo irá levantando el brazo cada vez que oiga su letra.

Discriminar el fonema inicial de las palabras: "¿Cuál es el sonido inicial?"

Pedir a los niños que identifiquen el primer sonido de las palabras que oirán a continuación. La maestra va diciendo en alto cada palabra, una a una, y los niños repetirán a continuación el sonido inicial.
Variantes:
- A los tres años se puede realizar esta actividad con fonemas vocálicos.
- La maestra dirá tres palabras y los niños deberán reconocer la que comienza con el fonema objeto de trabajo.

Sopa de letras

Proponer a los niños “buscar” un determinado sonido (fonema) entre los de una serie dada. La maestra irá emitiendo lentamente una serie de sonidos y los niños levantarán el brazo cuando oigan ciertos fonemas; por ejemplo: /k/, /m/, /p/. Ejemplo: a, c, m, t, e, b, l, i…
Las primeras veces que se realice la actividad conviene introducir un fonema o dos distintos, para progresivamente ir aumentando su número y similitud, siempre de acuerdo con el fonema o grupo de fonemas que se esté trabajando y los que ya se conocen.

Variante:
Pedir dos respuestas diferentes para dos sonidos concretos; por ejemplo: levantar un brazo al oír m y dos brazos al oír n.

Discriminación de fonemas iniciales con apoyo visual

Presentar a los niños una lámina con numerosos dibujos. El profesor indica un fonema determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de los dibujos con el mismo sonido.

Juego de tarjetas (discriminación fonética)

Recortar dibujos o fotografías de revistas, periódicos, libros… procurando que en cada recorte quede un solo objeto o ser vivo. Pegarlos en pequeños cartones o trozos de cartulina.
Clasificar las tarjetas en varios grupos, de acuerdo con el sonido inicial de cada nombre. Procurar que en cada grupo haya tres o cuatro tarjetas e incluir a continuación otra que corresponda a un dibujo cuyo sonido inicial sea diferente.
Entregar cada grupo de tarjetas a un niño. Éste se colocará enfrente de sus compañeros y mostrará cada tarjeta, al mismo tiempo que dice en voz alta su nombre. Después de nombrar todos los dibujos, identificará y separará la tarjeta que corresponde al sonido inicial diferente.

Juegos con el eco

Los niños tienen que fijarse en la terminación de la palabra dicha por la maestra, para repetirla como el eco de las montañas. Por ejemplo: pantalón, los niños dirán: ón, ón.

El saco de las palabras

Se divide la clase en dos equipos. La maestra dibuja en la pizarra dos bolsas o sacos, uno para cada equipo.
Se propone a los niños: "Vamos a decir palabras que empiecen por la letra m" (por ejemplo).
Un niño de cada equipo va diciendo una palabra que empieza por ese sonido. Por cada acierto, la maestra hace una cruz dentro del dibujo del saco de uno u otro equipo.
El juego acaba cuando ya no se les ocurren más palabras, ganando el equipo que más cruces tenga en el saco.

Trabajo sobre fichas

La actividad consiste en realizar una ficha de trabajo.
El niño deberá colorear, tachar, rodear… solamente los dibujos cuyo nombre empiece por el mismo sonido inicial que el dibujo del recuadro; por ejemplo, taza (/t/). Se puede escribir la letra correspondiente al fonema.

Variante:
Realizar fichas similares a la anterior atendiendo al sonido final y medio de la palabra.

Discriminar el fonema final de una palabra

La maestra irá diciendo lentamente, una a una, una serie de palabras. Los niños repetirán en cada caso el sonido final.

Variante: La maestra dirá series de tres-cuatro palabras que terminen en el mismo fonema, excepto una, y los niños deberán averiguar cuál es esta palabra que suena distinta al final.

Discriminar fonemas en medio de una palabra

La maestra irá diciendo una serie de palabras, y los niños repetirán el sonido que va en medio de cada palabra. Conviene utilizar palabras de tres fonemas, ya sean monosílabas o bisílabas. Por ejemplo: sol, aro, Ana, mar…

Discriminación de fonemas de sonoridad parecida

La maestra dirá una serie de palabras que pongan en contraste algunos fonemas de sonoridad parecida. Los niños tendrán que discriminar un fonema determinado, designado por la maestra.
Algunos sonidos que conviene discriminar: “rr-r”, “ll-ñ”, “j-g”, “ñ-n”, “b-g”.

Buscar el sonido diferente

Proponer a los niños que averigüen si los pares de palabras que van a oír son iguales o diferentes. En caso de que sean diferentes, los niños tendrán que repetir las palabras remarcando los sonidos que sean distintos: “vas-gas”, “dan-van”, “ven-ven”, “gol-col”, “iba-iba”, “mar-mal”.

Medir palabras

Explicar a los niños que igual que hay unos lápices más largos que otros, existen palabras cortas y palabras largas. No tenemos metro para medir las palabras, pero podemos utilizar golpes o palmadas. Aclarar que cada vez que se emite un sonido es un golpe.

Juego: “De La Habana ha venido un barco…”

Se trata de reconocer sonidos y de buscar palabras que empiecen igual. La maestra inicia el juego diciendo: “De La Habana ha venido un barco cargado de…” (Por ejemplo, de marineros). Los niños deberán ir diciendo palabras que empiecen por “ma”.

Juego de las palabras encadenadas

Un niño nombra una palabra que empieza con un determinado sonido; el siguiente niño tendrá que decir otra palabra que empiece por la misma sílaba con que terminó la palabra que dijo su compañero.
Ejemplo: amigo-goma-mago-gorila-lámina-nata-taza-zapato…

Responder con gestos a distintos fonemas, sílabas o palabras

La maestra pedirá a los alumnos que respondan con determinados gestos o movimientos sencillos a ciertos grupos fonéticos, sílabas o palabras.

Por ejemplo: - al oír ma: sentarse.
- al oír na: levantarse
- al oír par: manos hacia arriba
- al oír mar: manos hacia abajo
- al oír tul: brazos arriba
- al oír sur: brazos en cruz
- al oír azul: brazos adelante
- al oír tas: cerrar los puños
- al oír tras: abrirlos

Para mayor motivación, puede presentarse la actividad a los niños diciendo: "Sois marionetas que vais a moveros según lo ordene el director de la obra, que soy yo".

La maestra pronunciará lentamente los grupos fonéticos, alterando el orden de su enumeración.

Iniciación al dictado

Se trata de que los niños respondan a determinados estímulos fonéticos (sílabas o palabras) con un trazo o signo gráfico, de acuerdo con un código previo.
La maestra emitirá los sonidos y los niños irán trazando al mismo tiempo los grafismos sobre el papel.

Reproducir series de sonidos

La maestra emitirá una serie de sonidos que los niños deberán repetir a continuación en el mismo orden.
Se empezará con series de dos, tres sonidos (tres años), para ir ampliando posteriormente el número (nunca superior a seis).

Los sonidos pueden ser de muy diferentes tipos:
- golpear la mesa, dejar caer un lápiz, correr la silla…
- musicales: tocar el pandero, el triángulo, la flauta…
- naturales: palmadas, silbidos, pitos…

Recordar sílabas o palabras

Pronunciar tres sílabas o palabras familiares al niño. Pedir a los niños que las repitan en el mismo orden en que la maestra las ha pronunciado. Ir aumentando el número de sílabas o palabras hasta un máximo de seis o siete.

Reproducir series sonoras con intensidades diferentes

Recordar primeramente a los niños las diferencias de intensidad (fuerte-débil) de los sonidos.

Por ejemplo: la maestra da un golpe fuerte con el tambor, comenta la intensidad fuerte y los niños responden con una palmada fuerte. Golpea después débilmente el tambor y los niños dan una palmada débil.

A continuación la maestra hará distintas combinaciones de golpes fuertes y débiles, y los niños reproducirán con palmadas las mismas intensidades de los sonidos que han oído.

- **Los fonemas sordos** son aquellos donde hay ausencia de vibración de cuerdas vocales, tales como /p/ /f/ /t/ /s/ /ch/ /j/ /k/; y
- **Los fonemas sonoros** son aquellos en los cuales sí hay vibración de cuerdas vocales, como por ejemplo /b/ /m/ /n/ /d/ /l/ /r/ /rr/ /ñ/ /ll/ /g/.

SONIDOS SORDOS Y SONOROS

Realice la siguiente práctica.
Coloque su mano en la garganta y sienta si hay vibración o no en los siguientes fonemas:
/s/, /m/, /g/, /k/
¿Qué sintió en cada fonema?
¿En cuál de los fonemas considera que hay vibración?

Como pudo notar, en los fonemas /s/ y /k/ no se sintió vibración, mientras que si se percibió vibración en los fonemas /m/ y /g/.
Esto permite concluir que los fonemas /s/ y /k/ son *sordos* y que los fonemas /m/ y /g/ son *sonoros*.

¿Vibran las cuerdas vocales?

Coloque su mano en la garganta (procure colocarla en el lugar donde se encuentren las cuerdas vocales) y practique cada uno de estos fonemas y las vocales también.

/p/ /f/ /t/ /s/ /ch/ /j/ /k/

/b/ /m/ /n/ /d/ /l/ /r/ /rr/ /ñ/ /ll/ /g/.

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

El gorgorito saltarín

Se le indica al niño que debe dar un salto cada vez que escuche el sonido de un gorgorito.

El detective

Se debe sentar al niño en una silla y tener preparada una caja con diversos objetos entre los cuales se encuentre una bolsa plástica (ubicada atrás del niño), luego se harán sonidos con la bolsa y se vuelve a colocar dentro de la caja. El niño se voltea y tendrá que sacar el objeto que produjo el sonido.

Palmadas

Se le muestra al niño fichas en las que se encuentras manitas impresas que indican numerales del 1 al 5 con los dedos levantados. Luego se le indica al niño que tiene que dar palmadas según el número de dedos levantados.

La marcha de Instrumentos

El maestra suena varios instrumentos musicales (chinchín, tambor, matraca, campana), primero el niño conocerá el sonido de cada instrumento, luego el niño debe identificar cada sonido con los ojos cerrados.

La gallinita ciega

Se tapa los ojos al niño, la maestra se coloca en diferentes lugares, desde allí llamará a la niña, la niña tendrá que llegar hasta la maestra, identificando la procedencia (ubicación) de la voz.

Estatuas

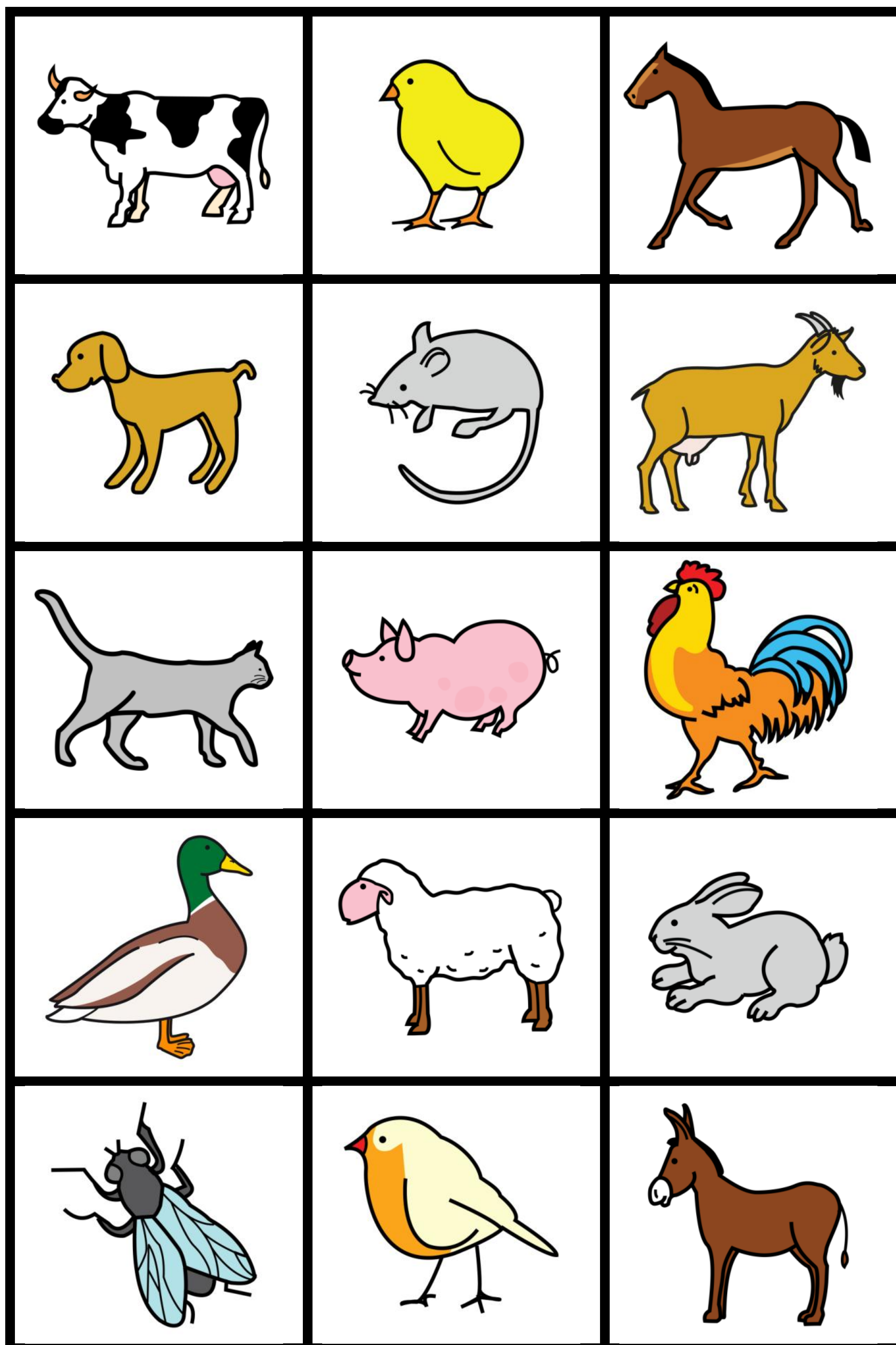
Cuando escuchamos el sonido del tambor nos movemos, cuando no lo escuchamos nos convertimos en estatuas, ¿qué estatua eres tú?

Imitamos sonidos

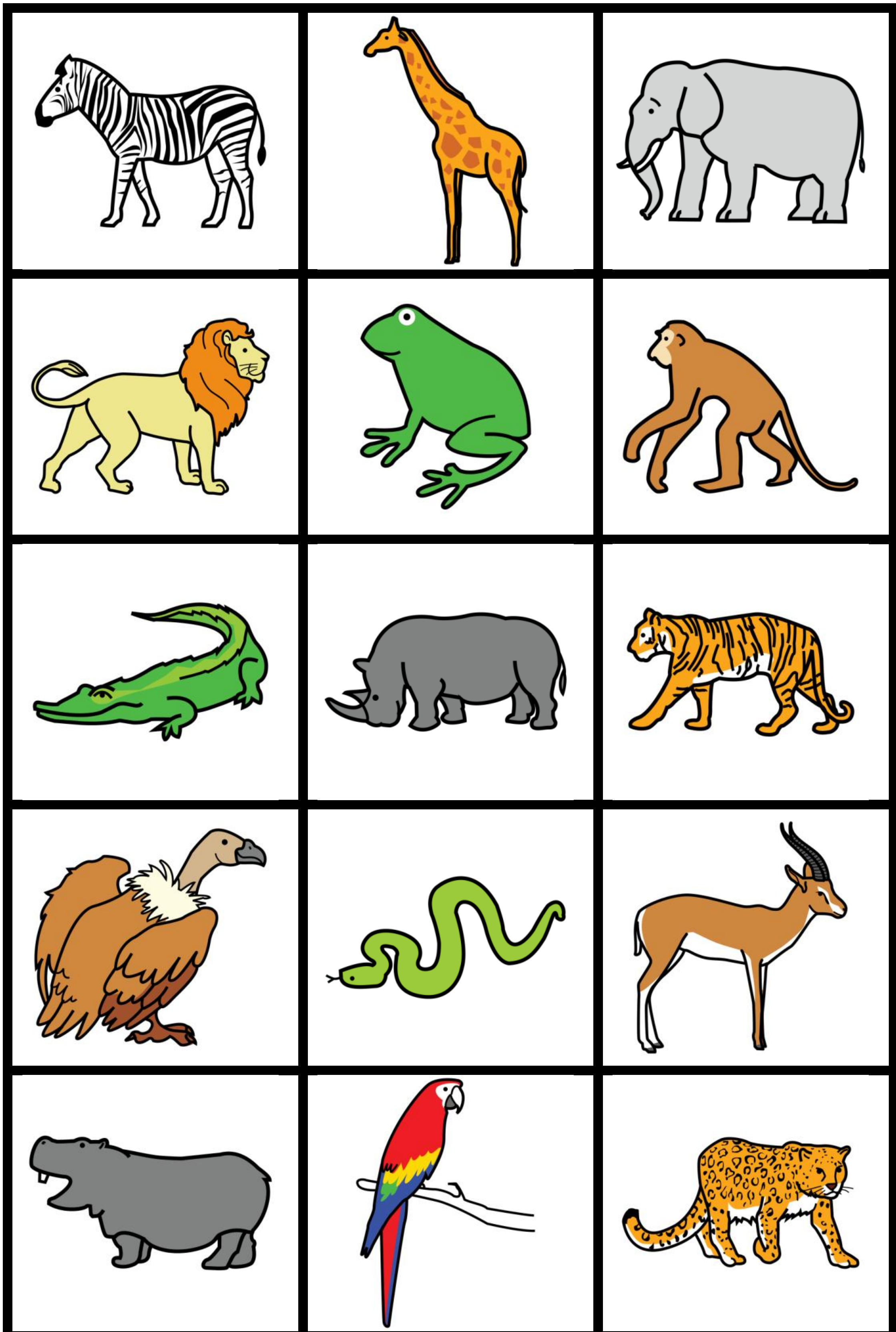
Imitamos los sonidos que realizamos: hablar, cantar, silbar, roncar, toser, aplaudir, sonarse la nariz o chasquidos con los dedos.

Con lotos sonoros conocer e identificar sonidos ambientales y de animales.

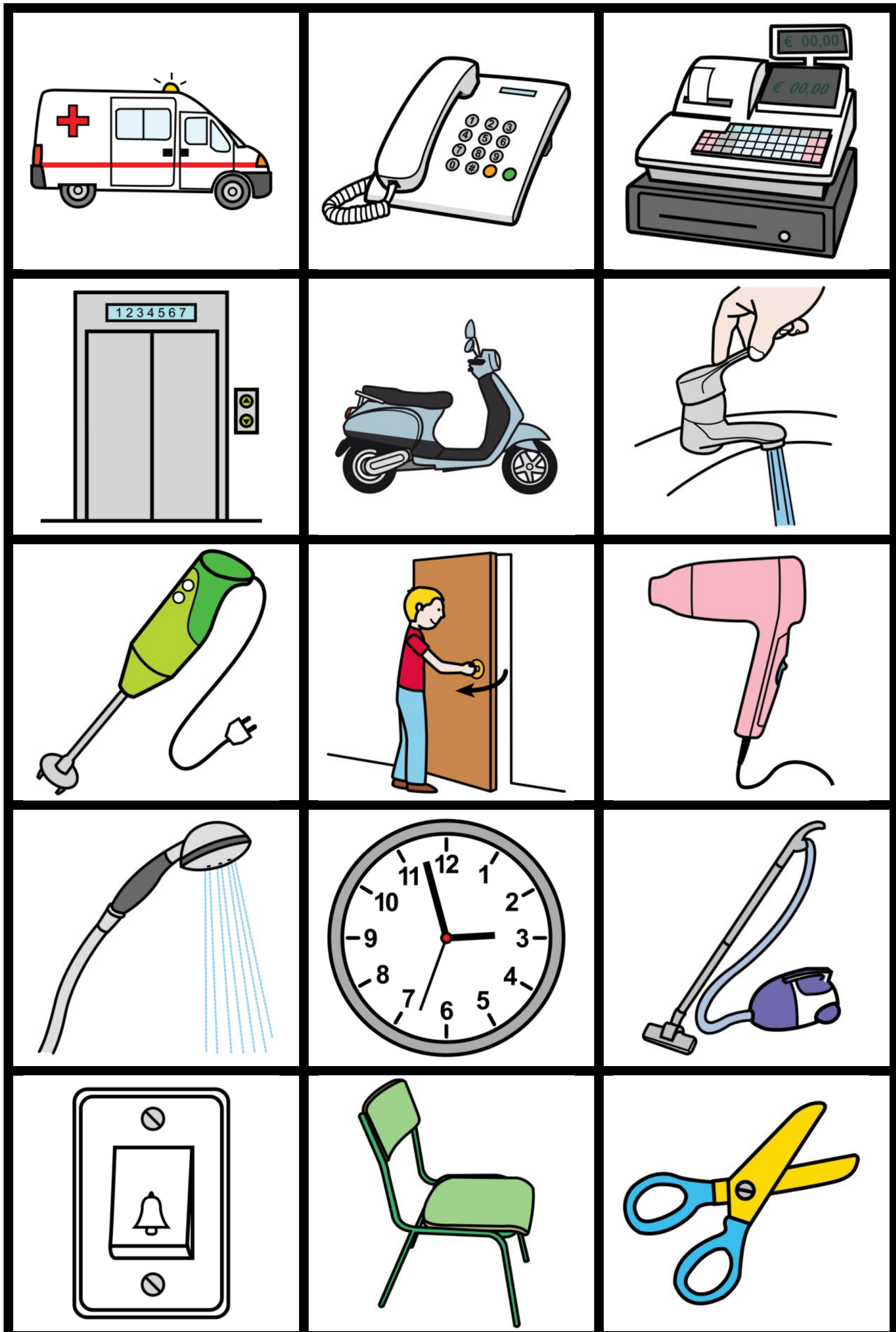
ANIMALES DOMÉSTICOS



ANIMALES SALVAJES



SONIDOS COTIDIANOS

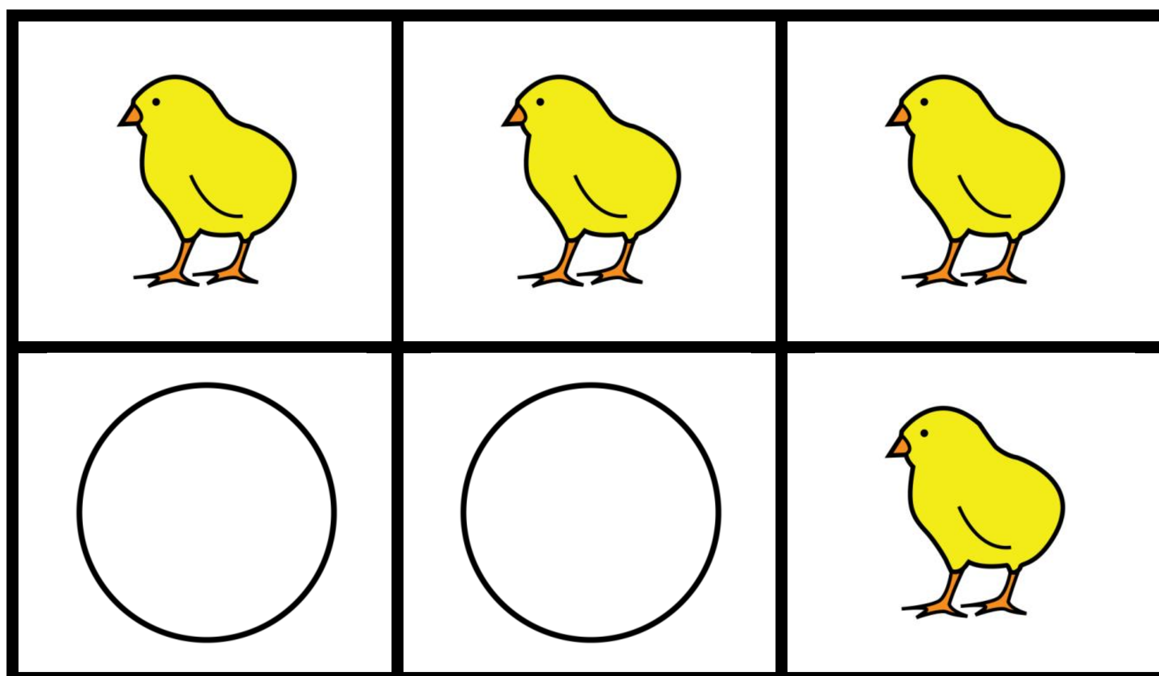


SONIDOS PRODUCIDOS POR EL CUERPO

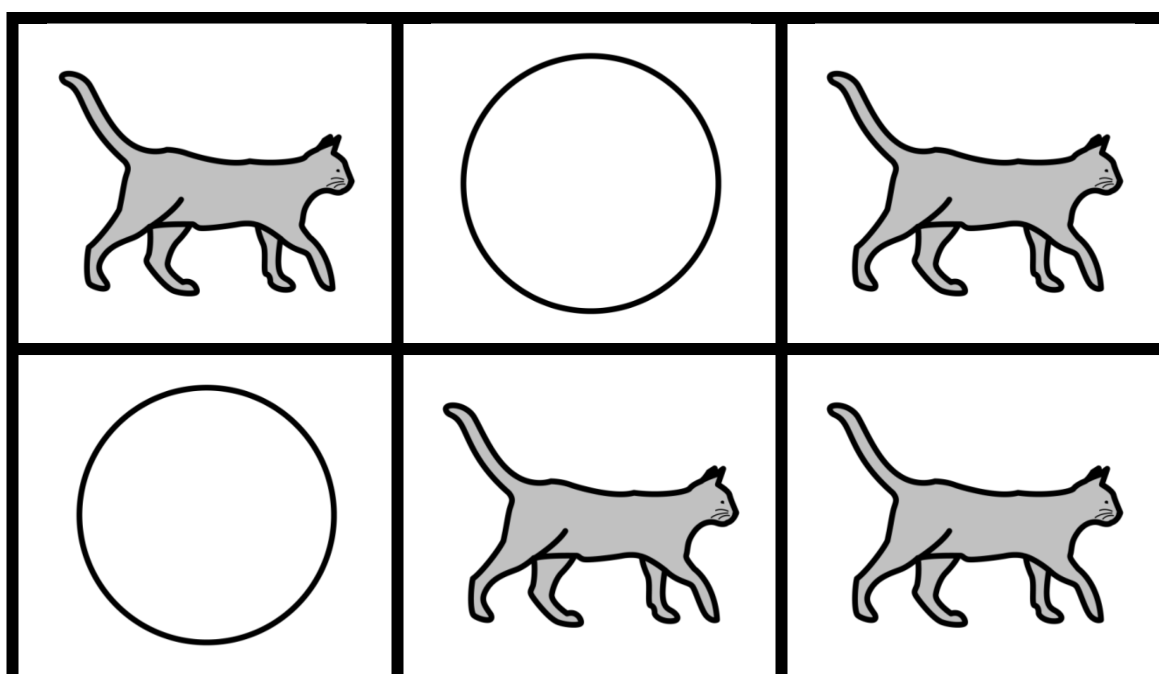


Juegos y canciones rítmicas, algunos ejemplos:

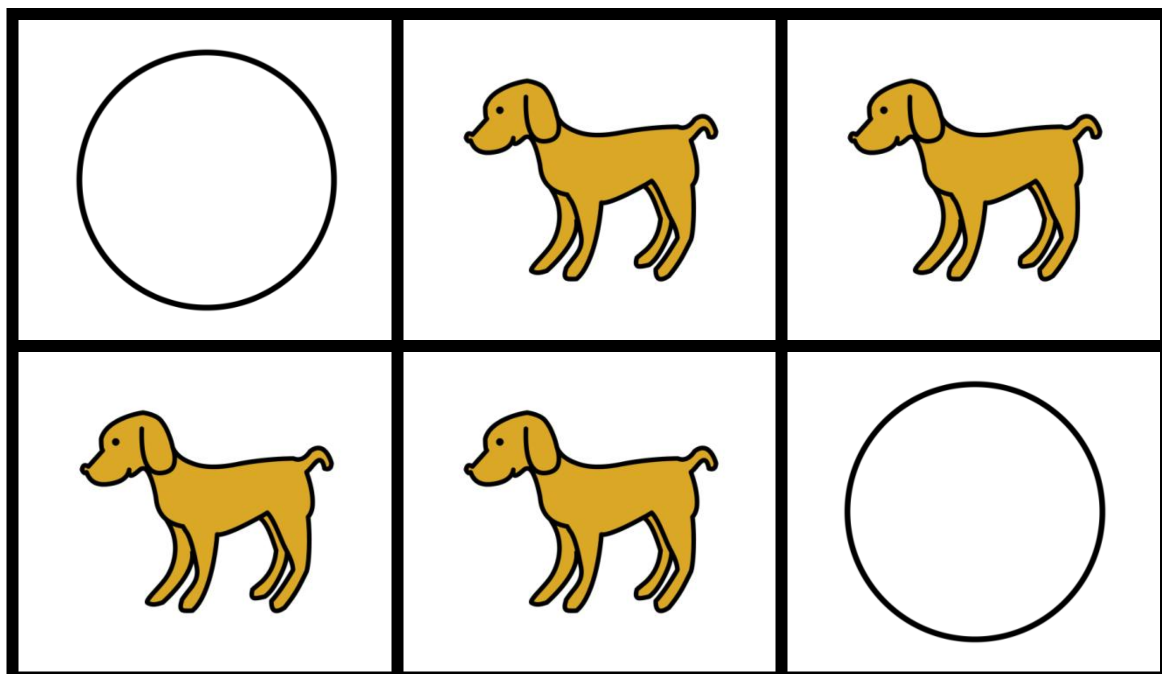
Pio, Pio, Pio
Po, Po, Pio



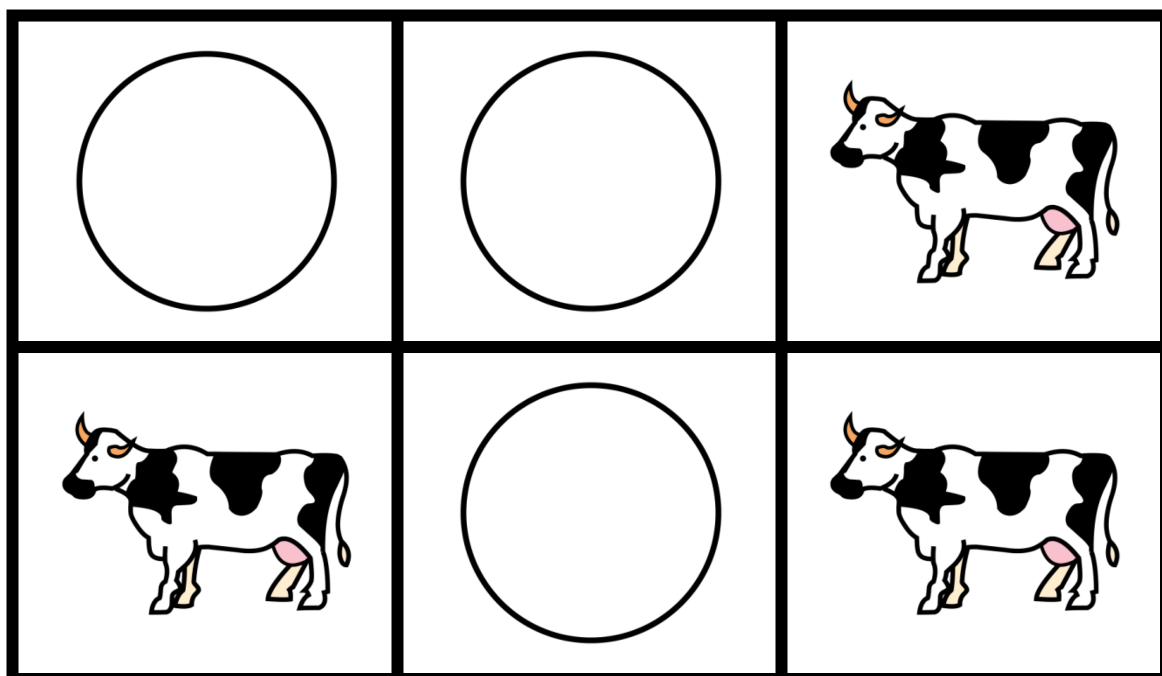
Miau, Po, Miau
Po, Miau, Miau



Po, Guau, Guau
Guau, Guau, Po



Ta, Ta, Mu
Mu, Ta, Mu



Ruidos y sonidos espontáneos

El profesor/a y niños/as sentados en círculo. El/la profesor/a hablando en tono suave dice: vamos a estar un momento callados y con las orejas muy atentas (llevarse las manos abiertas detrás de las orejas)... vamos a escuchar qué pasa por el colegio... Los primeros días la profesor/a dirá los ruidos que va oyendo: Una persiana, un coche que pasa por la calle, toses, pasos...
Luego cada niño/a dirá lo que oye...

Oír ruidos provocados

El profesor/a y niños/as sentados en torno a la mesa. El profesor/a dice: hoy vamos a jugar al juego del silencio pero estar atentos porque yo voy a hacer ruidos.
- Lápiz que cae sobre la mesa.
- Tiza que escribe en la pizarra.
- Hacer pitos con los dedos.
- Pequeños golpes de una tapadera sobre la pared.
- Pasar arena de un vaso a otro.
-Comenzar con solo dos sonidos, ir pidiendo a cada niño/a que los vaya haciendo..., cuando los identifiquen, con los ojos cerrados, ir introduciendo otros sonidos.

Coleccionar objetos sonoros

Instrumentos: Todos los objetos que los mismos niños/as (y el profesor/a) traigan.
- Oír el sonido que producen al caer, al chocar uno con otro, al soplar, al arrastrarlos, al arrugarlos... (se pueden hacer clasificaciones siguiendo algún criterio válido) Los que hacen ruido al caer, los que lo producen al soplar, etc.

Producir sonidos con su propio cuerpo

Instrumentos: El propio cuerpo del niño/a: manos, boca, etc.
- Palmas, palmadas en distintas partes del cuerpo, patadas, talones (taconeo), saltos, ruidos con la boca... pedirles que se inventen ruidos. (Ver loto de sonidos del cuerpo en la página 50).

Diferenciar la voz de un niño/a de la de la profesor/a

Instrumentos: Voces de los niños/as y de la profesor/a.
Los niños/as vueltos de espalda. El/la profesor/a y un niño/a quedan detrás. Uno de los dos dice "papá" u otra palabra sin dificultad y el resto de los niños/as deben discriminar si la voz oída es la del profesor/a o la del niño/a.

Aprender a oír ruidos ambientales

Instrumentos: ruidos y sonidos ambientales del colegio.
- Interiorización de ruidos y sonidos del ambiente.
- Nos vamos a ir de excursión por el colegio para oír y escuchar ruidos y sonidos:
  * Escuchar en la puerta de una clase.
  * Escuchar a los niños/as en el patio.
  * Permanecer callados para escuchar los ruidos de la calle.
- Ahora volvemos a la clase. ¿Cuántas cosas hemos oído?

Verificar acciones sonoras y describirlas con apoyo visual

Instrumentos: papel, propio cuerpo, llaves, mesa, etc.
- Producción y reconocimiento de sonidos.
- Os voy a enseñar en qué consiste este juego: Un niño/a hace ruido. ¿Veis?, así como lo hago yo: Arrugar un papel, tirar una llave, golpear sobre la mesa, dar palmadas, etc... y su compañero dice que ruido ha hecho. ¿De acuerdo?
- Colocaos por parejas y empezamos, primero lo hacen dos niños/as mientras los demás miramos. ¡Ojo! no se puede repetir ningún ruido.

Verificar acciones sonoras y describirlas sin apoyo visual

Instrumentos: diversos objetos y acciones inventadas por los niños/as.
- Interiorización del sonido y reconocimiento del mismo.
- ¿Recordáis el juego anterior?, pues bien ahora vamos a hacerlo pero un poco más difícil. El niño/a debe describir el ruido que hace su pareja con los ojos cerrados; cada niño/a que lo adivine dará una carrera hasta la puerta.

Ubicar la fuente sonora fija, con apoyo visual

- Identificación de las voces, con apoyo visual.
- Cada niño/a dice su nombre y se señala con la mano a sí mismo.. Empezamos por un lado y vamos siguiendo; los demás escuchamos muy atentos cómo es la voz del niño/a que dice su nombre.
- Ahora sacamos a un niño/a, que es el que empieza el juego. Este niño/a señala a otro y lo llama. Este responde: soy yo y llama a otro/a, haciéndolo todos.

Ubicar la fuente sonora fija sin apoyo visual

Instrumentos: voces humanas.
- Reconocimiento de las voces sin apoyo visual.
- Hoy nos vamos a tapar los ojos.
- Primero se los tapa un niño/a. Un grupito de los demás imita la voz de un animal y el que tiene los ojos tapados buscará al grupo.
- Puede hacerse este mismo juego pero ahora solamente será uno el que haga la voz del animal.

Ubicar y discriminar la fuente sonora en movimiento con apoyo visual

Instrumentos: niños y niñas.
- Trazado de recorridos sonoros.
- Un niño/a va a recorrer la clase dando palmadas y haciendo ruido con los pies, mientras otro niño/a sigue su trayectoria con el dedo.
- Atentos porque vamos a actuar de dos en dos, cada uno que se invente un recorrido, pero su compañero deberá seguirlo fielmente con su dedo.

Ubicar la fuente sonora en movimiento sin apoyo visual

Instrumentos: un par de niños o niñas.
- Trazados de recorridos sonoros y reconocimiento sin apoyo visual.
- Nos agrupamos de dos en dos. Uno de los dos se tapa los ojos y comenzamos la carrera. Un niño/a inventa sobre la marcha recorridos sonoros, (corriendo hace ruido con los pies o da palmadas). Su compañero, el de los ojos tapados debe seguir con el dedo el recorrido, orientándose sólo con el ruido de los pies y las manos.

Apreciar las distancias con apoyo visual

Instrumentos: pelotas.
- Distinción sonora de cerca-lejos.
- Previamente se habrán trabajado estos conceptos en psicomotricidad.
- Un niño/a se coloca en un extremo de la clase, un compañero/a botará una pelota (balón) cerca de él/ella; otra vez lo hará lejos, atendiendo a nuestras consignas que deberán ser muy claras.

Apreciar las distancias sin apoyo visual

Instrumentos: pelota, cascabeles, maracas.
- Interiorización sonora de cerca y lejos.
- Vendamos los ojos de un niño/a y se coloca en medio de la clase. Un compañero tiene las maracas, a nuestra señal hace sonar las maracas. El que está situado en el centro debe señalar con el dedo dónde suena y decir: "cerca" o "lejos". Así sucesivamente; se realiza lo mismo con los cascabeles y la pelota (los niños o niñas que tengan estos instrumentos se colocarán en diferentes situaciones).

Apreciar las intensidades, con apoyo visual

Instrumentos: pelota, voz humana.
- Distinción sonora: Fuerte-Flojo.
- Con la voz, podemos hablar de muchas maneras:
    * Ahora vamos a gritar todos.
    * Ahora vamos a hablar suavemente.
    * Ahora vamos a hablar sin voz como si estuviéramos afónicos.
- ¡Muy bien! ahora yo voy a hacer un ruido "muy fuerte" con el tambor, ahora lo voy a hacer "muy suave".
- Cada niño/a hace ruidos fuertes y suaves según consigna.

Apreciar las intensidades, sin apoyo visual

Instrumentos: chinchetas en un bote metálico y canicas.
- Interiorización sonora: fuerte-flojo.
- Vamos a organizar concursos de distinción de sonidos. Primero ensayamos. A ver, ¿Qué es más fuerte, este ruido que hacen las chinchetas o el que hacen las canicas en el bote?
- Ahora tenemos varios botes. En uno hay piedrecitas, en otro arena, en otro serrín.

Vamos a escucharlos y diremos, ¿Cuál es el más fuerte?, ¿Cuál es el más flojo?
- Ahora ordenamos estos ruidos:

  * Muy fuerte (piedras)
  * . . . .
  * Muy flojo (serrín)

Descubrir las posibilidades de la boca

- Ejecución de sonidos bucales.
- ¿Qué ruidos y sonidos os parece que puede hacer la boca?. ¡Claro, muchos! Vamos a ver cuántos.

- Soplar: Vamos a soplar todos muy fuerte, muy fuerte. Y ahora muy flojito, muy flojito. Levanto la mano y soplamos fuerte, bajo la mano y soplamos flojito.
- Silbar: ¿Quién sabe silbar? Aprendemos a silbar estirando los labios y sacando aire a través de ellos.
- Cantar: Eso es, cantaremos una canción todos juntos. ¿Cuál queréis? pues, ahí va. Cantamos suave para aprenderla bien.
- Hablar: Todos sabemos hablar, ¿No es así? pero ahora cada uno va a pensar una cosa, y luego de uno en uno vamos a contar lo que hemos pensado.
- Toser: A ver quién tose más fuerte, como si estuviéramos resfriados. Ahora a ver quién tose más suave. Claro que, al toser, nos debemos poner la mano delante de la boca para no molestar a los demás.
- Reír: ¿la boca también sabe reír? Pues claro que sí. Vamos a probarlo.
- ¿Queréis que nos riamos con las vocales? pues vamos: *aaaahhhh, eeeehhhh, ji ji ji ji, jo jo jo jo, uuuuhhhh.*

Iniciar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: voz humana.
- Reproducción de sonidos escuchados.
- Vamos a jugar a los aviones y a los trenes. ¿Preparados?.
- Extendemos los brazos como las alas de los aviones y nos movemos por la clase, despegando y volando, mientras imitamos el ruido de los aviones: *SZSZSZSZ NNNNNNIIINNNNNNSZSZSZ.* Todo esto mientras suena una música.
- Pero cesa la música, los aviones se han perdido en el espacio.
- No tenemos más remedio que ir en tren. Hacemos un tren: Nos ponemos en fila y nos cogemos por la cintura. El tren se pone en marcha: *Choco, choco, choco,* etc.

Afianzar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: el cuerpo del niño/a.
- Imitación de sonidos.
- Vamos a representar las cosas que pasan por la calle. Un niño/a que es el guardia de tráfico, toca el silbato: *PIII, PIII.*
- Cuatro o cinco niños/as hacen de coches y tocan las bocinas: *MOC, MOC, MOC.*
- Dos niños/as hacen de sirena de ambulancia: *Lalalala. . .*
- Otro grupo va con motocicletas y mientras hacen gestos de conducir emiten sonidos con la vibración de los labios: *BRRRUUMM.*
- Un niño/a pretende arrancar un coche, simulando estar al volante sentado en una silla y emitiendo sonidos de arranque de motor: *RRR, RRR,* pero dan las 12 en un reloj callejero: *Tin, tin, tin ...* y después deben pararse todos los ruidos.

Consolidar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: cuerpo del niño/a.
- Imitación de sonidos.
- Vamos a inventar entre todos el cuento de las campanas. Un día de fiesta, en un pequeño pueblo, todas las campanas se pusieron a tocar. Las grandes campanas de la torre. . . (etc.)

Discriminación auditiva

- Sentir el silencio exterior.
- Orientarse por el espacio siguiendo el sonido de un instrumento.
- Ojos cerrados, señalar hacia la fuente sonora, abrir los ojos y comprobar.

- Con ojos cerrados, acercarse a un "animal" que emite los sonidos característicos. Para los más pequeños podemos proponer a tres de ellos que emitan el sonido onomatopéyico de tres animales conocidos; para los de primaria podemos escribir en un papel el nombre de ocho o nueve animales, uno en cada papel y distribuirlos entre todos los niños/as, a una señal todos cerrarán los ojos y habrán de encontrarse con sus "parientes" emitiendo el sonido y escuchando el de los otros.
- El corral. Escribimos en la pizarra un código de señales de tambor correspondiente a una serie de animales, ej.:

gallinas .... X = un golpe de tambor.
pollitos..................... XX = dos golpes de tambor.
gallos....................... XXX = tres golpes.
conejos..................... X mmm X = golpe, repiqueteo, golpe
patos .... XX mmm. XX = golpes, repiqueteo, golpes.
cerdos ....XXXX = golpes.
lluvia .... mmm = repiqueteo.

Se va narrando una historia y los niños/as se van moviendo siguiendo el código de señales.

- Con ojos cerrados, encontrar un objeto que hemos dejado caer al suelo.
- Un alumno cierra los ojos y ha de atravesar la sala sorteando a sus compañeros que emiten sonidos.
- Con ojos cerrados, seguir con el dedo los desplazamientos de los coordinadores por la clase.
- Un niño o una niña emite un sonido y el resto lo imita.
- Realizar diversos movimientos siguiendo un código establecido, por ejemplo, al decir uno, levantar la pierna izquierda; dos, el brazo derecho; tres, dar media vuelta, etc.
- Discriminar ruidos y sonidos grabados en cassettes, distintas voces, intensidades, tonos y ritmo de la voz.
- El perro guardián (CAÑAS, 1988). Un niño o una niña con los ojos tapados se colocará en el centro para guardar los pañuelos de sus compañeros. Los niños/as, a una señal del coordinador, intentarán coger sus pañuelos uno a uno; si el "perro" escucha algún ruido, ladrará señalando el lugar de donde procede. Si ha sido así, este niño/a hará de perro guardián.

Actividades de imitación de ruidos y sonidos

- Imitación onomatopéyica de ruidos producidos por objetos que se caen.
- Imitación onomatopéyica de sonidos de animales (Ver loto de animales en las páginas 47 y 48).
- Imitación onomatopéyica de instrumentos musicales comunes.

  Ej: trompeta (*pa, pa, pa*), tambor (*pom, pom, pom*), violín (*chín, chín, chín*)…
- Imitación de sonidos inarticulados: risa (*ja, ja, ja*), llanto (*ua, ua, ua*), tos, besos...buscando el contacto físico y la relación afectiva.
- Imitación de sonidos vocálicos. Ej: fonema / u /:
- Boca cerrada, inspirar por la nariz, espirar por la boca emitiendo el sonido "u".
- Emitir el sonido "u" aumentando su volumen o intensidad.
- Emitir el sonido "u" disminuyendo su volumen o intensidad.
- Decirles palabras que comiencen por "u" y que contengan el fonema /u / para que las repitan.
- Presentar una lámina con dibujos que contengan el fonema /u/, preguntándoles después *¿qué es esto?...*

Actividades de discriminación auditiva*:*

a. Discriminación de sonidos de animales.

b. Discriminación de sonidos de instrumentos musicales.

c. Discriminación de sonidos de la naturaleza (*lluvia, tormenta,...*).

d. Discriminación de sonidos habituales en la casa (*teléfono, wáter, puerta...).*

e. Discriminación de las vocales en posición inicial. Decir palabras que empiecen por una vocal, alargándola al pronunciarla. Por ejemplo: "*aaabeja*".

f. Identificar sílabas en posición inicial. Decimos la sílaba inicial del nombre de cada dibujo. Buscar otras palabras que comiencen por esa misma sílaba.

Ejemplo:

¿Qué representa el dibujo? *moto*

Vamos a decir las sílabas: (*mo-to*)

¿Por qué sílaba empieza? (*mo*)

g. Decimos palabras que comiencen por el mismo sonido (*palo, pato, pelo…*).

h. Reconocimiento de objetos de la clase que comiencen por una sílaba dada. Por ejemplo: /*pa*/: *pato, palo*…

i. Decir palabras que comiencen por una sílaba dada.

j. Decir palabras que empiecen por la sílaba con la que acaba la anterior ("*palabras encadenadas*").

Jugamos con las cartas de instrumentos

- Recursos:

Equipo de música con un fragmento musical en el que escuchemos numerosos instrumentos y cartas instrumentales.

- Duración:

20-30 minutos.

- Desarrollo de la actividad:

De forma previa al desarrollo de la actividad, vamos a potenciar la memoria musical de los alumnos/as con relación a instrumentos que conocen, utilizando cartas instrumentales. Aquí reconocemos los nombres, la forma de tocar los instrumentos… A continuación explicaremos que los instrumentos también tienen una familia dependiendo de cómo son y según se toquen (la familia de cuerda donde tienen cuerdas, la familia de viento que necesitan aire para sonar y la familia de percusión que suena al ser percutidos y golpeados). Una vez explicado y asimilado esto, intentaremos que entre todos clasifiquen los instrumentos que ya conocen.

Después les comentaremos que vamos a conocer nuevos instrumentos, por lo que hay que estar muy atentos para intentar averiguar cuáles, como son y a qué familia pertenecen. Así, pondremos un fragmento musical para que escuchen y los motivaremos preguntándoles "¿cómo suena este instrumento?, ¿necesita cuerdas, aire o ser percutido?". Observamos sus características físicas y conocemos su nombren y podemos potenciar la asociación del timbre escuchado con la imagen de su instrumento (carta) a través de juegos de reconocimiento auditivo: cada niño/a levanta la carta del instrumento escuchado de forma grupal (todos a la vez) o individual (cada niño/a cuando el profesor/a se lo pida).

Posteriormente afianzamos la percepción y reconocimiento de los nuevos timbres instrumentales: "Hasta ahora hemos escuchado tocar a los nuevos instrumentos de forma separada. Ahora vamos a escucharlos tocando por parejas. Tenemos que tratar de reconocer qué instrumentos son los que escuchamos cada vez". Aquí deberán de escuchar de nuevo otros fragmentos y levantar la carta de aquellos instrumentos que han reconocido.

Loto Instrumentos Musicales

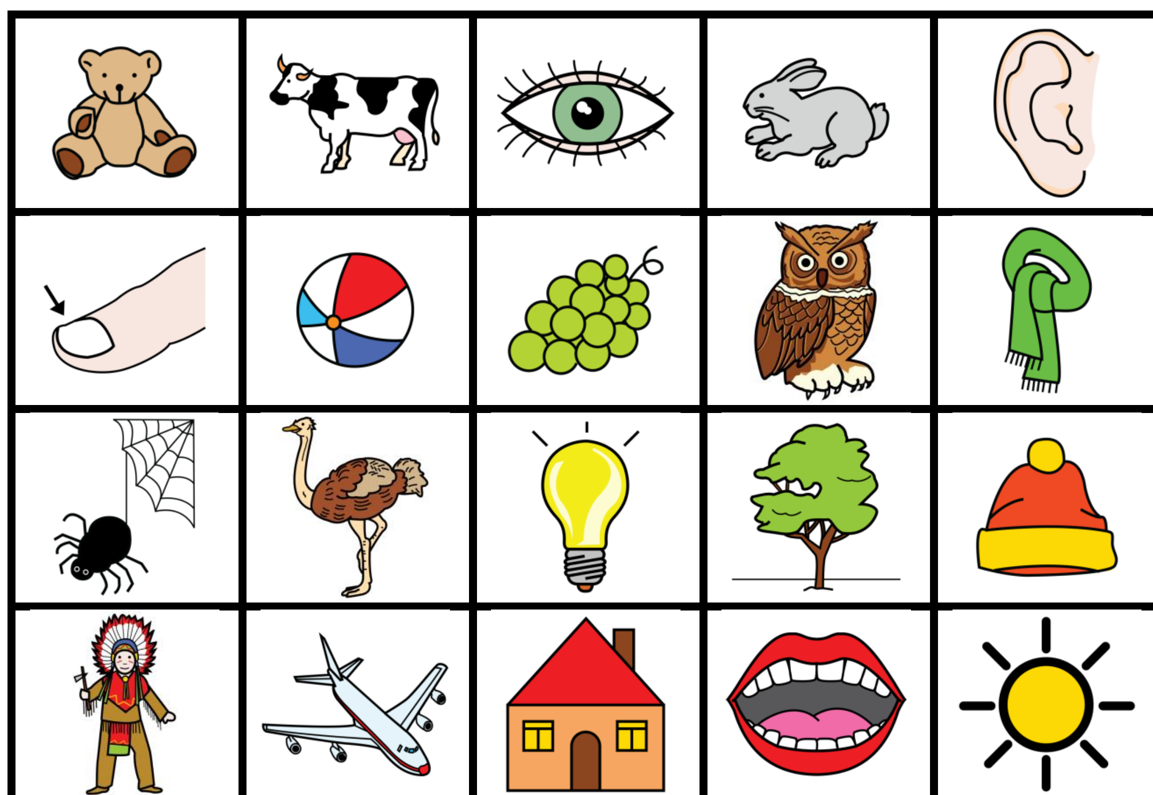


Fichas

- Recursos:
  Hoja con el ejercicio y lápiz
- Duración:
  15 minutos
- Desarrollo de la actividad:

Daremos a los alumnos una hoja con diferentes dibujos llamativos. Con ella realizaremos diferentes actividades para potenciar la discriminación auditiva tales como decir la sílaba inicial del nombre de cada dibujo, buscar otras palabras que comiencen por esa misma sílaba... Se puede ejemplificar la actividad diciéndoles por ejemplo: "¿Qué representa el dibujo?" (Pato), "Vamos a decir las sílabas" (pa-to), "¿Por qué sílaba empieza?" (pa).

También en esta lámina que le presentamos con diferentes dibujos podemos pedirles que señalen cuál de ellos suena distinto al comenzar (polo-pilacaballo-pala…). Podríamos incluir una parte más lúdica para que no se les haga muy pesado hacer la ficha como por ejemplo decirles "damos una palmada cuando oímos la letra / R / en los diferentes dibujos" o "vamos a colorear aquellos dibujos que contengan la letra "a"… Y así muchas más variantes que podemos ir improvisando según las necesidades y peticiones del niño/a.



Palabras encadenadas

Nos colocamos en círculo en el aula y el maestro elegirá a la persona que empieza. Éste debe decir palabra cualquiera sencilla, y el compañero de al lado tendrá que decir otra que empiecen por la sílaba con la que acaba la anterior y así sucesivamente con el resto de alumnos. Por ejemplo: pelo-lobo-bota-taza… Si alguien repite alguna de las palabras que se han dicho o se queda en blanco y no sabe que decir no tendrá ningún punto. La persona que consiga más puntos tendrá alguna recompensa por parte de la profesora.

Sonido mágico

Es un sonido que tiene poder de hacer mandar callar, y siempre que lo oigan quiere decir silencio. Los niños tendrán que actuar en consecuencia: podrán seguir trabajando, pero estando callados y escuchando. Una vez que son capaces de guardar silencio, la maestra llamará su atención para que se fijen en la ausencia de ruidos, y les ayudará a observar los cambios y diferencias entre las situaciones antes y después de producirse el "sonido mágico": antes, mayor ruido, no pueden oír ciertos sonidos, mayores dificultades para trabajar...; después, se perciben sonidos que antes no se oían (respiración, viento...), hay mayor tranquilidad...

Conviene elegir un sonido concreto: el de una campanilla, una palmada, un golpe sobre la mesa...), y no variarlo, para que los niños se acostumbren a él.

Hablar y callar

La finalidad de la actividad es desarrollar el autocontrol del niño de forma que sea capaz de, en un momento dado, callar y guardar silencio al oír un estímulo auditivo. Los niños estarán sentados en su sitio habitual, sin hacer ninguna otra actividad.
Pediremos a los niños que hablen entre ellos, en voz normal; pero a una señal dada (palmada, instrumento musical, orden verbal...) deberán callar inmediatamente. Repetir el ejercicio cuatro o cinco veces.
Debemos exigir a los niños mayor rapidez de percepción sonora y el cumplimiento efectivo de la respuesta pedida: callar y guardar silencio.
Se puede motivar a los niños presentando la actividad como un juego en el que "nos quedamos mudos", "se nos han acabado las pilas"...

Los sonidos frente al silencio

Se realizará con toda la clase, preferentemente en círculo.
Pediremos a los niños que hagan ruido. Luego les invitaremos a comentar lo que ha ocurrido, y llamaremos su atención sobre qué ruidos han oído y qué han tenido que hacer para que se produzcan; se llegará a la conclusión de que han tenido que hablar, moverse o tirar objetos.
Se les pide a continuación que no se muevan nada y que tampoco hablen durante un pequeño espacio de tiempo. Se les preguntará: "¿Habéis oído algún ruido dentro de la clase? ¿Por qué? ¿Qué estabais haciendo? ¿De fuera de la clase, se ha oído algún sonido?..."
Variantes:
-Los niños estarán en silencio. Haremos ruidos agradables y desagradables, fuertes y débiles. Entre cada sonido, dejaremos un pequeño intervalo de silencio, para que también sea escuchado.
-Los niños comentarán qué ruidos han oído, cuáles han gustado y cuáles no, si prefieren el silencio a determinados ruidos...

Oír el silencio

Los niños estarán sentados en círculo. Les invitaremos a participar en el "juego de la siesta". Simular que es la hora de la siesta y estamos todos quietos, durmiendo. Centrar su atención en escuchar el silencio ("no hay ruidos", "no se escucha casi nada", "estamos en silencio").
Un niño, designado previamente, deberá levantarse con mucho cuidado y dar una vuelta por la clase sin hacer ningún ruido, de puntillas. Todos los demás seguirán dormidos, atentos al silencio. Si se oye algún sonido, producido por el compañero que está dando la vuelta por la clase, se despiertan todos de la siesta y termina el juego.
Repetir el juego con cuatro o cinco participantes distintos.

Variante:
-**Juego del jefe indio**. Los niños estarán sentados en círculo y en silencio. Uno de los niños será el gran jefe indio. Estará sentado en el centro del círculo con los ojos tapados. Delante de él tendrá un objeto. La maestra, designará a uno de los niños del círculo para que intente quitar el objeto al jefe indio sin que lo oiga y volver a su sitio con él. El silencio deberá ser absoluto, porque el jefe indio debe indicar con el dedo hacia donde oye ruido. Si señala la dirección del "ladrón" porque ha hecho ruido, el jefe indio gana el juego.

Escuchar los sonidos de la clase

Pedir a los niños que escuchen, con cierto silencio, los sonidos que se producen dentro de la clase, de forma natural. Escucharán durante varios segundos y después se comentará lo que han oído.
Después, la maestra producirá una serie de sonidos: mover una silla, golpear con una regla sobre la mesa, dejar caer un lápiz, abrir o cerrar la ventana, arrugar un papel, golpear con los nudillos sobre la mesa o la puerta, pasar hojas... Los niños adivinarán qué ha provocado el sonido.

Escuchar los sonidos de la calle

Pedir a los niños que escuchen, en silencio, los ruidos que hay en ese momento, fijando su atención en los sonidos que provienen de fuera de la clase. Luego se comentará qué ha escuchado cada uno. Aprovecharemos para comentar con los alumnos cómo los sonidos nos informan de lo que sucede a nuestro alrededor, y nos aportan datos sobre el medio físico y social.

Sensibilización a los distintos tonos de voz

Propondremos a los niños un juego de adivinanzas. La maestra imita distintos tipos de voz (la voz de un niño, un señor, una anciana, etc...) y diversos tonos de voz, que expresan mandato, súplica, asombro, duda, etc. Los niños deben descubrir a quién corresponde el tipo de voz o qué quiere expresar cada voz determinada.

Variantes:
-Una vez que se ha realizado con éxito la actividad anterior y los niños están familiarizados con los mensajes que implican los diferentes tonos de voz, pueden ser ellos solos los creadores del juego.
-Improvisar una dramatización sencilla en torno a una situación familiar para el niño (por ejemplo, un cumpleaños con asistencia de los abuelos, papás y hermanos, compra en el supermercado...) Repartiremos los papeles entre los niños, insistiendo en la consigna de que su tono de voz deberá ser adecuado al personaje y situación que representa (adulto, niño, alegría, petición, pregunta...).

Sensibilización a los sonidos ambientales más conocidos

Los niños estarán sentados en círculo. Pondremos la grabación de sonidos, comenzando por aquellos sonidos más familiares al niño y más próximos a su medio. Los niños la escuchan y comentan los sonidos que han oído, sus características, de dónde proceden y quién los emite. Las grabaciones las pondremos más de una vez, para que los niños vayan reconociendo, en cada ocasión, mayor número de sonidos.

¿Qué otros sonidos hacemos con la garganta?

Además de la voz, el ser humano emite con su garganta otra gran cantidad de sonidos de significación diversa.
La maestra empezará presentando sonidos relativos a estados de ánimo: risas, llanto, suspiros; o a quejidos o lamentos; o sonidos relacionados con los catarros: toses-estornudos... Otros ejemplos de sonidos: Siseo, chistar, hipo, gárgaras, bostezos...

Variantes:
- La maestra inventará una historia en la que sucesivamente vayan apareciendo la mayoría de los sonidos antes trabajados, y los niños deberán emitir el sonido correspondiente, a modo de dramatización.
-Con los niños distribuidos en corro, con los ojos cerrados, la maestra designará a un niño para que emita un sonido, y los demás deberán identificarlo: tos, lloro, suspiro...

Ejemplo de narración en la que se incluyen y presentan diversos sonidos, en este caso producidos por el ser humano (Ver loto de sonidos producidos por el cuerpo en la página 50).

EL ENANO PAQUITO



«En un bosque muy, muy lejano, vivía un enanito, que se llamaba Paquito. Se había construido una casita muy linda en el hueco que un pájaro carpintero había hecho para él. Todos sabéis que el pájaro carpintero hace agujeros en los árboles.

Todos los animales del bosque eran amiguitos suyos.
Una preciosa mañana de primavera llamo a todos los animalitos y les dijo:

–¡Je, je, je! Os he invitado a todos porque quiero enseñaros muchos ruidos que los enanitos sabemos hacer con nuestro propio cuerpo.
Todos los animalitos se pusieron muy contentos y, pidiendo al enanito que empezara cuanto antes, se sentaron a su alrededor. El enano Paquito comenzó su exhibición:

—Vosotros, como no tenéis manos, que sólo tenéis alitas o patas —y algunos, como tú, serpiente, ni eso—, no podéis hacer estos ruidos. Por ejemplo, dar palmas, o tocar palillos, o golpearos los labios con los dedos.
Todos los animalitos lo intentaban, pero, claro, era imposible. La paloma movía sus alitas, el mono trataba de aplaudir, el león no podía ni llevar su zarpa a la boca.

Contentos y orgullosos de la habilidad de su amiguito, el enano Paquito, le pidieron que hiciera algo con los piececillos. El enano Paquito, muy ufano, comenzó a caminar y luego a correr. Los ruidos que el enanito hacía, volvían locos de contento a todos los animalitos.

–¡Bueno, bueno! ¿Queréis que haga ahora algo con la garganta?...

Todos a una contestaron que sí. Que no se aburrían, que todo era muy divertido. El enanito Paquito se sentía cada vez más orgulloso y comenzó a reír, a toser y a carraspear. Con la boca y la nariz les enseño a soplar, a suspirar, a chistar, a silbar y a bostezar.



Todos estaban muy contentos. El enano Paquito no cabía en sí de gozo. Le aplaudían, estaban como locos de alegría. Pero, de pronto, el más orgulloso de todos los amiguitos, el señor León, dijo al enanito:

–Paquito, y con los ojos, ¿no sabes hacer cositas? Todos quedaron expectantes. El enano se quedó pensativo. Pero como se creía muy listo, contestó:

–¡Ya está! Claro que sí. Puedo llorar. Y el enanito se puso a llorar,
–¿Que os ha parecido?

Pero, ¡oh, sorpresa! La alegría de sus amiguitos se había convertido en tristeza, y empezaron todos a desfilar, tratando de dejarle solo. La tristeza y el llanto no les gusta a los animales.
Ante la posibilidad de quedarse solo, el enano Paquito comenzó a reír y a reír.

–¡Volved!, ¡Volved! Ya no lloraré más. ¡Venid conmigo! No me dejéis solo.

Y así fue. Todos los animalitos volvieron a jugar con Paquito, nunca, nunca más, volvió el enanito a llorar.

Las manos y los pies también hablan



Pondremos a la clase en corro o con los alumnos dispuestos en dos hileras enfrentados cara a cara. Comentar con los niños como con nuestro cuerpo podemos emitir muchos sonidos. Al igual que no hay dos voces iguales, no hay dos pares de manos o dos pares de pies que produzcan el mismo sonido. La maestra mostrará cómo es el ruido que hace con los pies al andar. Se desplazará por la clase, variando la intensidad de las pisadas y llamando la atención de los niños sobre los sonidos que se producen.



A continuación invitar a los niños que escuchen el sonido de las palmadas y observen las diferencias con el sonido de las pisadas. Haremos que los niños anden por la clase y den palmadas. Les propondremos que con los ojos cerrados deben descubrir de quien son las palmadas o pisadas que oirán a continuación (si de la maestra o de un compañero elegido para jugar).

En una primera fase, hacer hincapié en la correcta diferenciación entre palmadas y pisadas. Cuando este objetivo este logrado, y con niños de cinco años, afinar en la identificación de cada uno de los emisores.

Sonidos para una película

Los niños estarán sentados en su sitio habitual o en un corro en el suelo. Propondremos a los niños un juego. Se trata de ayudar a hacer una película. Las escenas ya están grabadas, pero no tienen sonido, es «cine mudo». Deben, entre todos, realizar los sonidos adecuados a cada situación:

— «Un personaje está llorando, ¿qué haces cuando lloras?
— La protagonista se ríe divertida, ¿qué haces cuando ríes?
- Un señor sale de la casa y coge el coche, ¿qué hace un coche cuando arranca?
— Hay un gato en el jardín, ¿qué hace un gato cuando maúlla?
- Están comiendo y el niño pequeño se atraganta y tose, ¿qué haces cuando tienes tos?
- Es de noche y los niños tienen que dormir, la mamá les manda callar, ¿qué haces para pedir silencio y callar?...»

Los sonidos de las cosas

Actividad para realizar con toda la clase dispuesta en círculo.
Material; pelota, papeles, lápiz, silla, silbato, pandero, flauta, campana, triángulo, etc.

La maestra produce, a la vista de los niños, una serie de diferentes sonidos. Los niños observan y escuchan, A continuación la maestra reproduce estos sonidos y los niños deben identificar cada uno de ellos, sin observar el objeto que los produjo.

Tipos de sonidos:
- Ambientales: arrugar un papel, botar la pelota, arrastrar una silla, abrir una puerta, golpear con un lápiz sobre la mesa, rasgar papel con la mano, golpear una copa o botella, caída de objetos sobre el suelo, etc.;
-De instrumentos musicales: silbato, flauta, pandero, etc.;
-Onomatopéyicos: sonido del tren, de la campana, del teléfono, etc.;
-Con el propio cuerpo: pitos, palmas, estornudo, etc.
Conviene empezar con tres o cuatro sonidos muy familiares (tres años) e ir aumentando el número y dificultad de los sonidos a discriminar a medida que los niños se van familiarizando con la actividad y van interiorizando los sonidos (cuatro a seis años). Se repetirá en numerosas sesiones, variando los sonidos a discriminar.

Variantes:
• Esta actividad se puede realizar de diversas formas;
- Con la maestra vuelto de espaldas al emitir el sonido, los niños deben nombrar el objeto que lo produjo.
- Los niños tienen los ojos cerrados, o tapados, y deben nombrar el objeto que la maestra hizo sonar (cinco años).
— Un alumno, designado por la maestra o de acuerdo a un determinado orden, debe tornar y mostrar a sus compañeros el objeto que ha producido el sonido.
— Un alumno produce los sonidos y los demás los identifican.

• La maestra emite un sonido, sin que los niños vean el objeto que lo produce. Un niño repetirá, en cada ocasión, un sonido similar, eligiendo el objeto adecuado de entre los que hay en la mesa o en la clase.

Juego por parejas

Los niños se han de dividir por parejas, y en cada pareja uno de los miembros ha de vendarse los ojos.
Una vez que todos los niños de la clase saben qué pareja le corresponde y tienen los ojos vendados aquellos a quienes les ha tocado, se asigna a cada pareja un sonido (perro, gato, despertador, silbato, tren, moto, etc.).

Los niños se distribuyen por toda la clase. A una indicación de la maestra, un niño emite su sonido asignado (la onomatopeya); su compañero, con los ojos vendados, tiene que desplazarse hasta él, orientándose por el sonido a través de la clase, y éste le quitará la venda.
Este juego no sólo desarrolla la discriminación de sonidos, sino también la «localización de sonidos» (cinco-seis años).

Al son de la música

Material necesario: dos o tres instrumentos musicales distintos (pandero, tambor, triángulo, maracas...).
Se trata de pedir a los niños que den respuestas motoras diferentes a cada uno de los sonidos musicales que van a oír. Por ejemplo, la maestra golpea de forma indistinta un pandero y un tambor; cuando suene el tambor, los niños se desplazarán libremente por la clase dando pasos largos, y cuando suene el pandero, caminarán dando pasos cortos.

Conviene empezar con dos instrumentos (tres-cuatro años) y sólo ampliar a tres cuando ya están familiarizados con la actividad y sean niños mayores (cinco-seis años), ya que, como toda utilización de códigos, implica un cierto grado de simbolización. Pueden variarse los instrumentos musicales y las respuestas exigidas (movimientos de piernas, de brazos, de piernas y brazos juntos, etc.).

Discriminación auditiva con apoyo visual (onomatopeyas)

Material: láminas de onomatopeyas.
La maestra presenta a los niños una lámina y al mismo tiempo que señala la figura dirá: «Vamos a ver cómo hace...» La maestra, junto con los niños, emitirá el sonido.

A continuación la maestra pone grabaciones de sonidos de animales o los produce él mismo. Dirá a los niños: «Escuchad con atención, porque vamos a descubrir quién hace el sonido.»

Al aparecer cada uno de los sonidos, los niños irán diciendo a quién corresponde. Deben ser sonidos ambientales, a los que el niño ya esté sensibilizado, o pertenecientes a contextos conocidos.

Las cosas hablan

Es indispensable crear un clima de silencio en el aula que permita percibir con facilidad los sonidos, ayudando así a su discriminación.

- Material necesario, lápiz o bolígrafo; botella frasco de cristal; taco, caja o juguete de madera; libro, y caja o cualquier otro objeto de metal.

Dispuestos los niños de forma que puedan observar los objetos que tiene la maestra sobre su mesa, o en cualquier otra, iniciar una conversación sobre los sonidos que producen los objetos: cada uno emite sonidos diferentes, al igual que los animales "hablan" de forma diferente. Pero también cada objeto emite sonidos muy diversos en función de los otros objetos con los que choca o se pone en contacto.

Mostrar a los niños los sonidos distintos que pueden producir un lápiz o bolígrafo al chocar con un objeto de cristal (botella o frasco), con uno de madera, con uno de metal y con un libro. Comentar las características de los sonidos, con qué los asocian, qué les sugieren...

Volver a emitir los sonidos, pidiendo a los niños que permanezcan con los ojos cerrados y que identifiquen los objetos que se han golpeado.

Variantes:
Elegir un niño, que se pondrá de espaldas a la mesa donde, están situados los objetos. Deberá averiguar tras oír el sonido, que objeto ha sido golpeado por el bolígrafo o lápiz.

Buscar pareja

Actividad para realizar en pequeños grupos (unos seis niños).

La maestra debe disponer de una serie de pares de botes o latas cerrados (con tapa). En cada par se meten objetos, en cantidad similar, que producen sonidos diferentes: piedrecitas, canicas, gomas, garbanzos, clips, arena, etc.

Una vez dispuestas las dos series de latas o botes (habrá dos latas o botes por cada tipo de objeto), la maestra dejará una serie sobre su mesa y distribuirá la otra entre los niños. La maestra agita un bote o lata y los niños tendrán que descubrir cuál de las suyas tiene el mismo sonido (cuatro-seis años). Cada niño que tiene una lata o bote lo agitará y dirá si es el mismo sonido o no que el emitido por la maestra.

Variante:
Una actividad similar se puede realizar con tres pares de botellas iguales. Un par estará vacío; otro, lleno de agua, y el último, con agua hasta la mitad. Primeramente el profesor mostrará cómo suena cada botella al golpearla con una cuchara, para que los niños perciban las diferencias de los sonidos. Después, un grupo de botellas estará en la mesa de la maestra, tapadas por un cartón que haga de pantalla. El otro grupo de botellas estará en la mesa donde estén los niños. La maestra golpeará una botella, y un niño distinto cada vez repetirá el mismo sonido en su grupo de botellas.

Sonidos fuertes y débiles

La maestra ejecutará sonidos de intensidades fuertes y débiles (palmadas, golpes de la mano sobre la rodilla, golpes con el pie en el suelo, etcétera). Comentará oralmente la diferencia entre fuerte y débil; con los pequeños, acompañará la explicación con el gesto: el sonido fuerte se asociará con un gesto de movimiento amplio y enérgico; el sonido débil, con un movimiento ligero y suave.

A continuación pedirá a los niños que cuando oigan un sonido fuerte den una respuesta (por ejemplo, ponerse de pie, levantar los brazos, dar una palmada, etcétera, o simplemente decir «fuerte» oralmente), y cuando oigan un sonido débil emitan otra respuesta distinta (agacharse, dar un golpe con el pie en el suelo, chistar, o decir «débil").

La maestra podrá realizar múltiples variantes al producir los sonidos:
- Ejecutar sonidos fuertes y débiles bien diferenciados y separados por algún tiempo de silencio.

- Ejecutarlos alternando fuerte-débil con menor transición de silencio (cuatro-cinco años).
- Alternar fuerte y débil sin interrupción (cinco-seis años).
- Alternar fuerte y débil con menor intensidad en ambos contrastes (cinco-seis años).
- Alternar dos instrumentos, por ejemplo, el triángulo y el tambor y en estas modalidades:
  - el tambor suena fuerte; el triángulo, débil;
  - el triángulo, fuerte; el tambor, débil;
  - el triángulo y el tambor, fuerte; » el triángulo y el tambor, débil;
  - producir los sonidos a la vista de los niños (tres-cinco años);
  - producir los sonidos sin que los niños vean (cinco-seis años);
  - un niño produce los sonidos, según su iniciativa, los demás responden, y
  - un niño produce los sonidos fuertes o débiles, según le ordene la maestra. Los demás le corregirán si se equivoca (cuatro-seis años).

Variante:
La maestra produce sonidos fuertes y débiles, golpeando un tambor, por ejemplo, y los niños responden dando una palmada de igual intensidad.

Palabras fuertes y débiles

Pedir a los niños que escuchen con atención y después comenten qué han notado. La maestra dirá una frase, por ejemplo: «Esta tarde saldremos al jardín." Pronunciará la palabra «tarde» con intensidad débil, y la palabra «jardín» con intensidad fuerte.

Invitará a los niños que comenten las diferencias observadas. Proponer a los niños que en las siguientes frases que diga la maestra averigüen cuáles son las palabras que ha pronunciado con intensidad más débil y cuáles son las de intensidad fuerte, repitiéndolas con la misma intensidad con que han sido pronunciadas.

Adivinar voces

Esta actividad conviene realizarla con grupos pequeños, unos ocho-diez niños. La maestra hará una pregunta a cada niño. Puede utilizar cualquier tema (no importa tanto el contenido como el acto físico de hablar).

A continuación llamará la atención de los niños sobre las diferencias de voz de cada uno. Todas las voces son diferentes y nos sirven de referencia para identificar a cada persona.

Un niño, con los ojos cerrados, debe adivinar quién es el compañero que le ha llamado por su nombre. La maestra, mediante un gesto, habrá previamente indicado quién debe hablar.

La voz de una persona también cambia, en cierta medida según el estado de ánimo, el cansancio, etc. Por ejemplo, si estamos alegres, descansados, vamos a hacer algo que nos gusta..., hablamos distinto que cuando estamos enfadados. La voz humana adquiere también matices diferentes en función del mensaje que transmite, de la finalidad: mandato, súplica...

Variantes:
- Con los niños mayores (cinco-seis años) se puede hacer cambiar la posición de éstos (sin que el que está con los ojos tapados se dé cuenta), para que la orientación espacial no sea ayuda en la identificación de la voz.
- Reconocimiento de la propia voz y la de los demás a través de grabaciones.

La maestra grabará las voces de los niños. Les explicará cómo podemos conocernos a nosotros mismos y a los demás por el tono de voz («cada uno tiene su propio tono») sin necesidad de vernos. Podemos saber quién nos llama por teléfono aunque no nos diga su nombre. A continuación se pone la grabación. Cada niño irá levantando la mano según va reconociendo su voz.

Juego de la lluvia

La maestra imita el sonido de la lluvia dando un golpe suave con un dedo de una mano sobre la palma de la otra («esta lloviznando"). Progresivamente va dando el golpe con dos, tres y cuatro dedos («cae un chaparrón. >).
Los niños tienen que descubrir cuándo está lloviznando o cuando cae el chaparrón, asociando llovizna a sonido débil, y chaparrón a sonido fuerte.
Después que toda la clase se ha familiarizado con la actividad, la maestra elegirá un niño, quien vuelto de espaldas tendrá que decir si llueve o cae chaparrón, en función de los sonidos que produce la maestra.

Dramatización

La maestra propone a los niños, sentados en círculo, hacer una representación de teatro en la que todos van a intervenir.
Irán actuando por parejas, según la indicación de la maestra; mientras actúa una pareja, el resto seguirá la representación y aplaudirá fuerte si la actuación ha resultado bien, o muy débil si no lo han hecho de forma correcta.

En cada pareja, el papel del niño número 1 consistirá en llamar al niño número 2 por su nombre, con una intensidad fuerte o débil, según le indique la maestra o según su iniciativa. El niño número 2 le debe contestar: "aquí estoy» con la misma intensidad de voz.

Variantes:
• A medida que los niños se van acostumbrando a esta actividad se puede ampliar el número de parejas, y realizarla con los ojos vendados. El niño que está con los ojos vendados debe reconocer la voz de su pareja, entre las diversas posibles, y responder con la misma intensidad (cinco-seis años).
• El niño número 2 contesta con una intensidad de voz contraria a la del otro niño numero 1 (cinco-seis años).

Buscar pareja

• Conviene realizar la actividad con pequeños grupos (seis-ocho niños).
• Material necesario: botes opacos o latas; piedras, garbanzos o judías.
Disponer dos series de botes opacos y meter en cada par el mismo número de objetos para producir sonidos; por ejemplo: en el primer par, una piedrecita en cada bote; en el segundo par, cinco piedrecitas; en el tercer par, doce piedrecitas, y en el cuarto par, veinticinco piedrecitas. La cantidad de piedras hará que suenen más o menos fuerte, moviéndolos con fuerzas semejantes. La maestra se quedará con una serie de botes y dejará la otra para los niños. Agitará un bote, y el niño designado tendrá que buscar y agitar el que tiene e sonido igual de fuerte.

Variantes:
• La segunda serie de botes se puede repartir entre el grupo pequeño de alumnos. Después que la maestra ha hecho sonar un bote, el niño que tenga el otro bote similar, el del mismo par, también lo hará sonar.
• Se formarán dos grupos de niños, con tantos miembros como botes disponga la maestra.
Repartirá una serie de botes al primer grupo y otra al segundo (sin que sea conocido el orden en que han sido metidas las piedras). Cada niño del primer grupo hará sonar su bote, y el compañero del segundo grupo que tenga el que suena igual, lo agitará también.

Descubrir las posibilidades sonoras de los objetos

Instrumentos: papeles diversos. ¿Qué podemos hacer con un papel? Arrugarlo, cortarlo, desarrugarlo… y con papeles de periódico, de seda, ondulado…

Utilizar la música como estimulación para una actividad

Instrumentos: Varias melodías y ritmos. Utilizar la música en algunas actividades escolares como la psicomotricidad, la plástica, la grafomotricidad…

Representar diversos sonidos grabados

Instrumentos: cinta de sonidos grabados, hojas de papel y colores. Pintar uno de cuatro sonidos escuchados (pueden ser animales, instrumentos musicales…).

Iniciar la adecuación a ritmos rápidos y lentos

Instrumentos: metrónomo o cinta grabada. Caminaremos todos siguiendo los golpes que marca este instrumento. Tenemos que ir muy deprisa y despacio.

Aprender a oír sonidos reales

Instrumentos: Varios instrumentos musicales: pandereta, flauta, triángulo… Se pretende que los niños se familiaricen con los instrumentos musicales, los hagan sonar, los examinen y saquen espontáneamente sus potencialidades.

Experimentar sonidos de percusión

Instrumentos: Botes de metal cumplimentados de bolas, piedrecitas, etc.

Experimentar sonidos frotados

Instrumentos: Varios materiales para fregar: botellas de anís, cajas de cerillas, cartón ondulado, rallador...

Experimentar sonidos soplados

Instrumentos: diversos materiales para soplar: globos, una manguera de regar, papel cogido por los extremos.

Distinguir la calidad sonora: fuerte-débil

Instrumentos: Radio. Subir el volumen al máximo y al mínimo.

Aplicar la percepción fuerte-débil a instrumentos

Instrumentos: pandero y tamboril.

Discriminar la intensidad sonora sin ayuda visual

Instrumentos: pandero y tamboril.

Aplicar la percepción grave–agudo instrumentos

Instrumentos: flauta dulce, pandero. Discriminación de alturas (sonidos altos y bajos).

Discriminar la altura sonora sin ayuda visual

Instrumentos: triángulo y tambor. Distinción de grave-agudo sin ayuda visual. Cuando se sienta el sonido del triángulo que es alto nos ponemos de puntillas y levantamos los brazos. Y si escuchamos el tambor que es un sonido más bajo nos ponemos replegados.

Discriminación de onomatopeyas sin ayuda visual

Instrumentos: cuerpo. Imitación de sonidos. Con los ojos tapados cada niño imitará un sonido o ruido con la boca y los demás podrán adivinar de qué se trata.

Ejecutar sonidos vocalizados

Instrumentos: voz humana. Onomatopeyas de una ambulancia: ninonino, la sirena de una fábrica iiiiiiiiiIIIIIIIIIIIiiiiiiiii la bocina de los barcos uuuUUUUuuuuuu.

Comparar sonidos semejantes

Instrumentos: Objetos sonoros de todas las clases. Clasificación del material sonoro en función de su naturaleza: sonidos de metal, de madera, de vidrio, de plástico, de papel, de goma.

Comparar sonidos en función de sus posibilidades acústicas

Instrumentos: Papeles. Clasificación del material sonoro en función de la forma sonora: papel cortado, desgarrado, sacudir, arrugado, etc.

Desarrollar y consolidar la memoria auditiva

Instrumentos: tambor, maracas, silbato, pandero, triángulos... Ordenar los sonidos de timbres distintos y similares.

Asociar grabaciones sonoras en imágenes

Instrumentos: cinta grabada con sonidos producidos por el propio cuerpo, de objetos, de elementos naturales, de animales, de instrumentos, etc.

Iniciarse en la discriminación fondo-figura auditivos

Instrumentos: grabaciones de dos imágenes sonoras superpuestas.

Afianzar la audición de canciones

Instrumentos: Grabaciones y voz humana. Canciones infantiles, de la tele, populares, etc.

Representar la duración sonora

Instrumentos: flauta, tambor, rotuladores y pegatinas. Representar icónicamente largo con una raya y corto con una pegatina.

Introducir la adecuación a ritmos rápidos

Instrumentos: Metrónomo o cinta grabada. Sentimos este ritmo que es rápido y saltamos y nos movemos al compás que nos marca.

Reproducir frases rítmicas

Instrumentos: Caja china. Escuchar y repetir el ritmo con palmadas.

Inventar frases rítmicas

Instrumentos: Pandero. Cada niño puede inventar un ritmo y los demás lo repetirán con palmadas.

La voz se adapta a las situaciones

Proponer situaciones que generalmente implican el uso de una determinada intensidad de voz. Los niños deberán decir una misma frase adaptándola, en su intensidad, a la situación.

Por ejemplo: «Hoy es jueves» será la frase. Llamar a un niño. Proponerle: «¿Cómo dirías la frase si estás en clase, todos los niños trabajando y te pregunta un compañero qué día es hoy?" (voz débil).
Continuar así con otros niños:
- «¿Y si estás en el jardín y desde lejos te preguntan?- (voz fuerte).
- «¿Y si te pregunta la maestra en clase, en una puesta en común?» (voz normal).
- -¿Y si vas a llamar a tu hermano, que está dormido y no le gusta que le despierten de forma brusca?" (voz débil).
- «¿Y si estás en el cine (o en la iglesia) y no puedes molestar a los que están al lado?» (voz débil).

El volumen de la radio



Preguntar a los niños si en casa tienen un aparato de radio o transistor. Comentar con ellos su funcionamiento. Destacar cómo, entre los mandos que posee el aparato, siempre hay una clavija, botón o interruptor que controla el volumen: la voz puede salir muy fuerte o débil (imitar ante la clase las dos intensidades).

Proponerles «el juego de la radio»: la maestra manejará el mando del volumen y los niños hablarán con una intensidad de voz adecuada a las indicaciones de la maestra.

Por ejemplo: «Vamos a conectar la radio, están dando las noticias relativas al tiempo y el locutor dice: «Hoy el día amaneció soleado (o nublado, o lluvioso). Vosotros haréis de locutor y daréis las noticias meteorológicas. Preparados, giro el interruptor y comienza a oírse débilmente la voz... (Los niños repetirán muy flojo:

"Hoy el día amaneció soleado"). Se oye flojo, voy a poner el volumen un poco más alto... (Los niños repetirán la frase con el sonido más fuerte), un poco más alto (mayor intensidad todavía). ¡Ah! Me había olvidado que están durmiendo en la habitación de al lado. Voy a bajar la radio. A ver cómo suena ahora (los niños volverán a decir la frase con intensidad más débil), un poco más flojo (frase como un susurro)...»

Repetir varias veces la actividad cambiando el tipo de programa radiofónico y las situaciones que obligan a cambiar el volumen de la voz.

Variantes:

- Elegir un niño que haga de locutor y otro para que maneje el mando del volumen. El niño-locutor contará a toda la clase una noticia (la que quiera: algo que le ha pasado, que oyó en la radio...); según vaya informando, deberá seguir las indicaciones que le da su compañero y adaptar la intensidad de su voz (débil- más fuerte- más fuerte- más flojo...).
- Al principio, y con niños pequeños, se puede empezar diferenciando tres grados de intensidad: flojo, normal y fuerte. Progresivamente se introducirán más matices (susurro, débil, menos débil, normal, fuerte y más fuerte).

No conviene incluir en la actividad el grito (chillido), que además de una intensidad fuerte de voz tiene generalmente otro mensaje o intención.

Una frase-distintas frases

La maestra dirá una frase y comentará la entonación con que se pronuncia en relación con el contexto en que se produce.
Por ejemplo: la frase “Está lloviendo” se puede pronunciar:

- de forma afirmativa: "Miró por la ventana y dijo: Está lloviendo";
- de forma interrogativa: “El cielo estaba oscuro y preguntó: ¿Está lloviendo?»;
- de forma exclamativa, alegre: "Estaban jugando en el jardín cuando empezaron a caer gotas del cielo: ¡Está lloviendo!, gritaron los niños»,
- de forma exclamativa, triste, enfadada:”Esa mañana no podrían ir a la playa: ¡Está lloviendo!, dijo el niño."

Proponer situaciones similares a estas y pedir, cada vez a un niño, que repita la frase con la entonación adecuada.

Los tres círculos

Dibujar tres círculos en el suelo de la clase. En cada círculo poner un símbolo o cartel. Por ejemplo:
- ? significa pregunta o duda;
- ¡ significa exclamación, y
- ü significa orden-mandato.

Elegir tres niños de la clase, que se situarán cada uno dentro de un círculo. Los compañeros, según señale la maestra, irán diciendo una frase, en tono afirmativo. Los niños colocados en los círculos irán repitiendo las frases, cada uno con la entonación que le corresponde y según indica el cartel.

Somos actores

Realizar dramatizaciones en torno a una situación o tema. Diferenciar roles entre los personajes que intervienen: el mandón, el alegre, el triste, el dubitativo, miedoso, el sumiso... Enfatizar las entonaciones de cada participante, que han de ajustarse el papel que representan.

Cómo dirías...

Formar cinco parejas de niños. En cada pareja, uno de los niños propondrá una situación, y el otro deberá decir una frase con la entonación adecuada, ante toda la clase.
Por ejemplo:
- Se ha roto un juguete y se lo vas a contar a su mamá.
- No sabes cómo se abre una caja y lo preguntas.
- Ha empezado a soplar el viento, ves que se va a cerrar de golpe la ventana y avisas rápido a un compañero.
- Es tu cumpleaños, te han regalado muchas cosas, y al llegar a clase lo cuentas a tus compañeros...

En cada una de estas situaciones el niño tiene libertad para elaborar la frase, decir más o menos cosas, pero la maestra atenderá especialmente, y corregirá en caso necesario, la entonación.

Medir palabras

• Con palmadas: cada vez que emitimos un sonido damos, al mismo tiempo, una palmada. La maestra pronuncia palabras, separando ligeramente las sílabas y asociando cada sílaba con una palmada:

- ma-le-ta;
- ga-to;
- ma-ri-po-sa;
- tra-je;
- cam-pa-na;
- mar;
- cam-po;
- ves-ti-do...

A continuación pedirá a los niños que le acompañen. Presenta la palabra y los niños la repiten, separando las sílabas y dando palmadas.
Se puede hacer igual dando golpes sobre la mesa, en el muslo, con el pie sobre el suelo...

- Con rayas en la pizarra: cada sílaba se traza una raya en la pizarra (o una barra vertical): som-bre-ro, me-lón, ca-ra-me-lo, ta-rro

Ir llamando a los niños para que tracen las rayas en la pizarra.

Palabras iguales

Decir palabras que tengan el mismo número de sílabas que otra dada. Para contar las sílabas y comprobar que tienen igual número, utilizar el sistema de rayas, o formar parejas de niños: cada niño dirá en alto una palabra, y tendrán que juntar las manos derechas respectivas (a modo de choque) cada vez que pronuncien una sílaba. Así comprobarán si una de las palabras tiene igual o más sílabas que la otra.

Variante:
Esta actividad puede realizarse también de forma individual mediante fichas.

Contar con palmadas las palabras de una oración

Cada palabra pronunciada se asociará con una palmada:
- la mesa está puesta
x x x x

Primero dirá la maestra la oración, después la repetirán los alumnos, dando palmadas con cada palabra. Finalmente contarán las palabras.

Cuando ya estén familiarizados con la actividad, se preguntará niño a niño.
En vez de palmadas se pueden dar también golpes sobre la mesa, sobre el suelo, con el lápiz, etc.

El juego de las pilas

Para controlar los aspectos relativos al ritmo se puede proponer inicialmente el juego de las pilas».
La maestra presenta la situación a los niños:

"Las pilas del transistor que hemos traído a clase están muy gastadas. Las voces se oyen de una forma distinta, más lenta. Vamos a ver cómo suena (hacer como que se mueve el interruptor y comenzar a recitar de forma lenta; elegir una poesía o juego popular que los niños ya sepan de memoria).

Ahora seréis vosotros los que habléis por el transistor, voy a ponerlo en marcha, pero recordar que las pilas están muy gastadas (comenzar a recitar con los niños lentamente la misma poesía o juego).

Vamos a cambiar las pilas para que suene más rápidamente. Ahora con pilas nuevas irá bastante rápido (volver a recitar la poesía a un ritmo un poco más rápido que el normal).»

Variante:
El tocadiscos no está bien conectado y rueda a más o menos revoluciones de las normales. Pedir a un niño que nos cuente algo hablando muy despacio (como con menos revoluciones) o muy deprisa (como con mas revoluciones de las normales).

CUENTOS LIGNGÜÍSTICOS EDUCACIÓN VALORES

UN OSITO DIFERENTE: LA AUTOESTIMA



Al osito Nicolás le gustaba acompañar a su padre al bosque y con las virutas de leña imitar el gran bigote de su abuelo, sonreír viendo al señor erizo revolcarse en la tierra, mirar como caen las hojas de los árboles...

Un día de otoño que Nicolás acompañaba a su padre al bosque, hacía mucho viento y las hojas se caían de los árboles formando alfombras amarillas en el suelo, el viento de repente comenzó a hacerse más y más fuerte y comenzaron a caer las primeras gotas de lluvia. A lo lejos vieron una cueva, las ramas de los árboles se movían como si fueran los brazos de un gigante y Nicolás se asustó mucho. Por fin llegaron a la cueva y cuando se estaban calentando apareció un oso muy, muy grande que tenía los pelos de punta y los dientes un poco grandes.

El osito y su padre no pudieron ocultar su asombro y por fin Nicolás con la voz muy bajita y muerto de miedo se atrevió a preguntar: ¿Este señor es de verdad un oso?

Nuestro oso grandullón que se llamaba Roberto, y que se dirigía a ellos, con su guitarra colgada al hombro y una amplia sonrisa, se quedó paralizado, mirando hacia abajo y sin saber qué decir.

Mientras las lágrimas grandes se le caían de los ojos, pensaba que todos tenían que considerarle siempre feo y, o bien, se asustaban y huían de él, o bien, y nuestro amiguito no sabía qué era peor, empezaban a reírse y a decir en alto uno a uno sus defectos, que si no sabía andar bien, que si era muy gordo, que si tenía los ojos muy juntos...

Ya desde chiquitito se había acostumbrado a que todos lo miraran como un bicho auténticamente raro, sus amiguitos de guardería, sus compañeros de fútbol,... pero no por ello, su corazón que lo tenía grande, grande dejaba de sufrir por ello. Así, ya se disponía a abandonar la cueva, porque el tiempo parecía que estaba mejorando, cuando el señor Renato, el papá de Nicolás, cogiéndole cariñosamente por los hombros, le invitó a compartir la merienda con ellos. Roberto no podía creérselo y no dejaba de sonreír y de hacer piruetas.

Nicolás se acurrucó al lado de su padre porque seguía sintiendo miedo. Y cuando Roberto quiso cogerle la mano, la rechazó. Roberto no dijo nada y siguió contándoles unos cuentos tan bonitos, unas historias tan fantásticas hasta que poco a poco, el osito Nicolás, emocionado y contento, iba acercándose al oso Roberto hasta acabar sentado en sus rodillas y acariciando sus pelos de erizo.

Nicolás había encontrado, de verdad, un amigo muy divertido.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. Comentar por qué no gustaba el oso Roberto a los demás osos.

2. ¿Qué ocurre cuándo nos desprecian o hablan mal de nosotros? ¿Alguno de vosotros se ha sentido alguna vez como el oso Roberto?

3. ¿Qué hubiera ocurrido si en lugar de criticar al oso Roberto le hubieran querido como amigo?

4. Dime tres cosas que te hayan gustado mucho del oso Roberto.

5. Representación del cuento: el/la maestra hará de narrador, y los niños y niñas intervendrán en los diálogos de los personajes que representan.

6. Dada una lista de dibujos con actividades de la vida cotidiana (atarse los zapatos, comer solo, vestirse, bailar, jugar con los compañeros, compartir los juguetes, gritar...) cada niño seleccionará tres actividades que realiza mejor y otras tres que realiza peor, verbalizándolas delante de sus compañeros.

7. Sentados los niños en círculo, irán diciendo a la vez que botan una pelota, una cualidad positiva del compañero que tienen al lado.

8. Los niños dibujarán cada uno dentro de un marco su retrato y comentarán después cómo es cada uno y qué tiene de especial. Se conversará sobre las diferencias entre las personas tanto en niños como en adultos.

2. FONOLOGÍA

a. Motricidad bucofacial.

a.1 ¿El papá de Roberto con qué trabajaba? (realizar las vibraciones con la lengua imitando el sonido de la motosierra).

a.2 ¿Qué hacía Nicolás con la viruta de la leña? (sostener con el labio superior un lápiz imitando el bigote de su padre)

a.3 ¿Cómo se sentía Roberto cuando le miraban con miedo? (expresión de tristeza)

a.4 ¿Cómo se sentía al principio Nicolás cuando vio al oso Roberto? (cara de asustado)

a.5 ¿Dónde acompañó Nicolás a su padre? (al bosque, chasqueo de la lengua imitando el sonido de las hojas secas)

a.6 ¿Qué es lo que empezó a hacer de repente? (viento: soplo fuerte)

a.7 ¿Cómo se revolvía en la tierra el señor erizo? (redondeo de los labios)

b. Discriminación auditiva y auditivo-fonética.

b.1 Decir una serie de palabras: masa, pera, oso, pisa, asa, coso, roso, oso, dorso, oso, poso, piso, oso, aso, uso, oso. Cada vez que aparezca la palabra oso los niños se relamen, se tocan la nariz, se levantan, se sientan, dan saltos, zapatean, levantan los brazos... Esta misma actividad se hará con las palabras OTOÑO, HOJAS, BOSQUE.

b.2 Juego del eco: utilizar los nombres relativos al otoño: hojas, viento, nube, lluvia, paraguas,
Se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: hoja-aaaaaa

b.3 Juego de los sonidos onomatopéyicos.

- La motosierra de papá oso: br,r,r,r.
- Saltar de las ranas en el agua: croac, croa
- Chapoteo de las hojas en los charcos: chac, chac.
- Pisada de las hojas secas: crac, crac.
- Caída de las gotas de lluvia: plaf. plaf.

b.4. Juego de las rimas. ¿Verdad que osito y patito suenan igual al final? Ahora vamos a completar lo que yo os diga con otra palabra que suene igual

a. El osito comilón se comió un ....
b. La mamá osa caza una......................
c. En otoño hace frío y no me baño en el ....
d. El papá oso cocinaba y la mamá osa...................
e. Los ositos dormían y sus padres..........................

3. MORFOSINTAXIS

a. Verbos.

a.1. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el papá oso en la casa.

a.2. Buscaremos tres cosas que puedan hacer el osito Nicolás en la cueva

a.3. Buscaremos tres cosas que pueda hacer el oso Roberto con su guitarra.

b. Sujetos

b.1. Diremos tres cosas que se puedan mover en el bosque

b.2. Diremos tres cosas que se puedan mojar cuando llueve

b.3. Diremos tres cosas que se puedan oler en el bosque.

b.4. Diremos tres cosas que se puedan oír en el bosque.

c. Complementos.

c.1 Diremos tres sitios donde nos podremos resguardar de la lluvia.

c.2 Diremos tres sitios por donde podamos pase

c.3 Diremos tres sitios donde pueden caer las hojas secas.

d. Utilización de nexos.

El osito Nicolás
No se puede asustar,
Aunque Roberto sea grande
Muy, muy, muy grande
La mamá que lo vio
del susto se cayó.
Y papá oso que comía
De ella mucho se reía.

e. Forma Frases con estas parejas de palabras:

oso- bosque
Hojas-viento
lluvia-paraguas
motosierra-leña.
cueva- árboles.
papá-pastel.

f. Adjetivos.

¿cómo era el oso Roberto?
¿cómo estaba el erizo?
¿cómo estaba la cueva?
¿cómo era el viento?
¿cómo estaban las hojas?
¿cómo estaba la casita de los osos?
¿cómo era el osito Nicolás?

g. Con las palabras oso y cueva inventa un cuento.

h. Por medio de la mímica, los niños deben realizar las siguientes acciones: abrazar, sonreír, soplar, acariciar, asustarse,.

i. Estando los niños en corro realizan sucesivamente las siguientes acciones:

- dar un abrazo al compañero
- freír un huevo
- serrar el tronco
- refugiarse de la lluvia.
- Jugar a la pelota.
- Salir de la cueva
- Asomarse a la puerta.
- Soplar las velas.

Cada uno utiliza después, el pronombre yo para decir la acción que realiza:

- Yo frío un huevo.
- Yo juego a la comba

Después estas acciones las realiza uno solo y los niños uno a uno irán utilizando el pronombre tú para expresar la acción que haga.

- Tú fríes un huevo
- Tú juegas a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones y todos los niños. Para utilizar el pronombre El uno de los niños se sale del corro que realiza la acción para que cada uno de los niños utilice este pronombre y dirán:

-El fríe un huevo.
-El juega a la comba.

Así hasta terminar todas las acciones.

4. SEMÁNTICA.

1. Puestos los niños en fila, al decir nombres de una determinada categoría (expresiones de agrado) darán un paso hacia delante, si se nombran palabras de otra categoría (animales) los niños darán un paso hacia atrás.

2. Los niños irán diciendo palabras relacionadas con el otoño.

3. Juegos de contrarios. Hacer descubrir el concepto a base de usar adjetivos calificativos.
   -Este oso es muy alto y este es muy...
   -EL oso Roberto está despeinado y el osito Nicolás está...
   -El oso Roberto está triste y el osito Nicolás está.
   -El papá del osito Nicolás habla mucho y el oso Roberto habla...
   -Esta cueva es muy grande y esta cueva es muy...

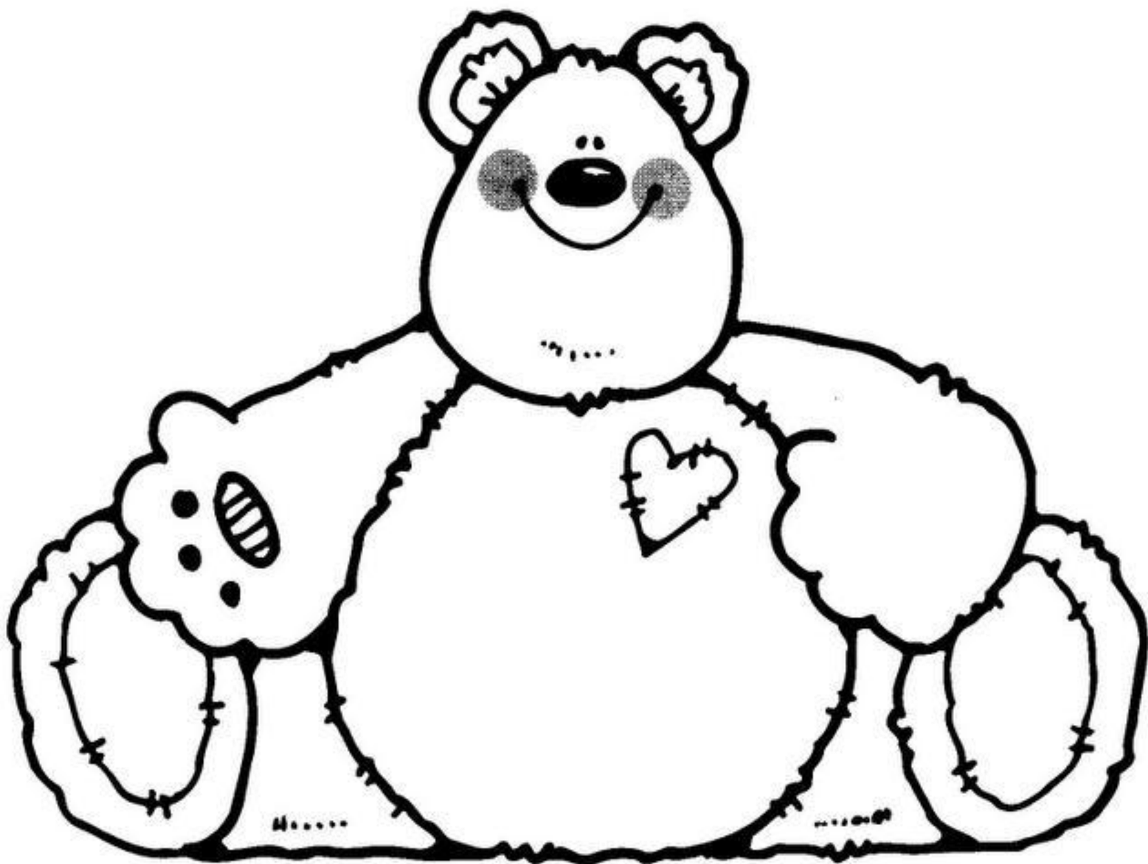
4. Asociar conceptos por complementación.
   - Cuándo tienen hambre los ositos ¿qué hacen?
   - Cuándo están tristes ¿qué hacen?
   - Cuándo están aburridos ¿qué hacen?
   - Cuándo necesitan cariño ¿qué hacen?

5. Juegos de asociación.
   El maestro/ maestra dirá la primera parte de la frase y los niños la completarán.
   -Si al osito le decimos guapo...................................
   -Si al osito se le quiere mucho..............................
   -Si al osito le reñimos siempre...........................
   -Si el osito desordena los juguetes.....................
   -Si el osito se enfada con su hermano...................
   -Si el osito se ríe mucho.......................................
   -Si sueña el osito con un juguete...........................

6. Decir palabras de la misma familia.
   -Alegre (estados de ánimo)
   -Oso (animales).
   -Jabón (aseo)
   -Falda (prendas de vestir)
   -Melón (frutas)

7. Se disponen frente a los niños una serie de objetos que hay en la clase y en primer lugar, para que entiendan el juego, se les dice que lo vayan cogiendo de uno en uno pero sin denominarlo directamente.

Ejemplo:
-Coge lo que sirve para escribir
-Coge lo que sirve para picar
-Coge lo que sirve para recortar
-Coge lo que sirve para colorear
-Coge lo que sirve para sacar punta



PODEMOS SER AMIGOS: LA COMUNICACIÓN

En el bosque del osito Nicolás, vivía también el osito Vozarrón que tenía mucha fuerza y también la mano muy larga, no sabía pedir bien las cosas y no escuchaba a los demás.

Siempre quería que se hiciera lo que él quería y punto. Sus compañeros, incluido el osito Nicolás, le temían y no se atrevían a llevarle la contraria.

A pesar de su comportamiento, sus padres le mimaban mucho y el día de su cumpleaños le organizaron una fiesta preciosa y le regalaron una bicicleta con pedales.

Vozarrón aprovechó el regalo de sus padres para ir por ahí tratando de atropellar a sus amigos. Los amigos tomaban muchas veces sus atropellos a broma porque no podían acabar de creerse de que verdaderamente el oso Vozarrón pretendiera atropellarlos.

Un día intentando atropellar con la rueda de delante al osito Nicolás, tropezó con un escalón, se cayó de la bici y se golpeó la cabeza con el suelo, quedándose inconsciente.

El osito Nicolás al ver al oso Vozarrón tirado y sangrando por la herida de la cabeza, empezó a correr rápidamente pidiendo ayuda, para que cuanto antes llegara la ambulancia para poder auxiliarlo.

Mientras Vozarrón estuvo en la cama, recuperándose de la caída, el osito Nicolás no se separaba de él, compartía con él sus juguetes, le contaba las historias de la escuela, le hacía reír con sus chistes...

Poco a poco, Vozarrón se fue volviendo menos agresivo y más amable con los otros osos, porque el osito Nicolás le había enseñado algo muy importante: para tener amigos hay que saber comunicarse bien con ellos, saber escucharles y ser cariñosos.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. ¿Por qué Vozarrón no tenía amigos?

2. ¿Cómo trataba Vozarrón a sus compañeros?

3. ¿Qué le hizo cambiar a Vozarrón?

4. ¿Cómo tenemos que comportarnos si queremos tener amigos?

5. Decir quién es nuestro mejor amigo y por qué.

6. Expresar distintos sentimientos sólo con gestos: alegría, dolor, pena, hambre...

7. Diremos una frase primero con gesto y voz agresiva y otra con voz y gesto amable.

8. Se dirán características iguales y diferentes de las personas de distinta raza y tendrán que decir si están o no de acuerdo.
   a) Todos podemos aprender muchas cosas.
   b) Todos somos igual de altos y tenemos los ojos azules.
   c) Las casa de todos los niños y niñas son iguales.
   d) A todos los niños y niñas nos gustaría que hubiere paz en el mundo.

9. Los niños irán diciendo dadas una serie de frases, cuáles necesitan o no necesitan para sentirse felices.
   e) Tener muchos juguetes.
   f) Que le quieran sus padres.
   g) Jugar en el recreo
   h) Jugar con la videoconsola, etc.

10. Sentados en círculo, salen dos niños al mismo y expresarán lo que les hace iguales y los que les hace diferente. Así con todos los niños. Primero características físicas, después de carácter. Después, todos en círculo, hablarán de las características que tienen comunes.

11. Se pone música de baile. Cuando la música se pare tendrán que besar y abrazar al compañero con el que se crucen en ese momento.

2. FONOLOGÍA.

a. Juegos de discriminación auditiva.

a) Andar mientras tocamos palmas, quedarse quietos cuando paremos las palmas.

b) Adaptarse al ritmo de las palmas.

a. Andar despacio
b. Andar deprisa.
c. Correr
d. Etc.

c) Si suenan las palmas se tocan las orejas
Si suenan pitos se tocan los hombros
Si suenan pisadas se tocarán la cintura.

d) Bailar deprisa si cantamos con el sonido "ooooo" y despacio si decimos "iiiiii". Realizar el mismo ejercicio con una canción rápida o lenta.

e) Saliendo todos del mismo sitio, andarán mientras dure el sonido y ganará el que llegue antes al otro extremo (pollito inglés).

f) Juego de las estatuas. Cuando cantamos nos desplazamos libremente: saltando, bailando... Cuando acaba la canción se quedarán como estatuas y sólo moverán la parte del cuerpo nombrada. Pueden formar grupos. Canción (partes del cuerpo) ej.: "arriba está la cabeza, abajo tengo los pies..."

g) Si el sonido es alto o fuerte nos ponemos estirados como gigantes. Si es bajo o débil nos agachamos como enanitos.

h) Cada niño pronuncia una parte del cuerpo en voz alta. Si contiene el sonido al que aludimos lo repite toda la clase; si no, pasa al siguiente niño.

3. MORFOSINTAXIS

1. Busca tres cosas que pueda hacer un ojo, una mano y una boca.

2. Decir tres partes del cuerpo que puedan doblarse y abrirse.

3. Comprender sucesión de órdenes:

e. Pide en tono amable algo a tu compañero y dale las gracias.
f. Empuja a un compañero y pídele perdón.
g. Sonríe a tu compañero y salúdale con la mano
h. Discute con tu compañero y pídele perdón.

4. Construye frases describiendo al oso Vozarrón.
¿Cómo es? ....Ej. Es alto y rubio.
¿Qué come? ....
¿Cómo habla?...............

5. Canción.

El osito peleón se metió en un cajón
Reñía y presumía pero nadie le quería
Pasó por allí un ratón y se puso bravucón
Y el ratón que le contó su historia de campeón

6. Seguir nuestras órdenes.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir hasta llegar a la meta. Ej.: Camina hasta que alguien te grite, da un salto atrás cuando te hable amablemente, medio giro si te riñen...

7. Partir de dos palabras para hacer un cuento corto: amable y niño

4. SEMÁNTICA

1. Juego "y si..."

Preguntar a los niños "y si las personas habláramos con los ojos" ¿y si nos riéramos con las manos? ¿y si contáramos nuestros problemas a la pared? ¿y si nos peleáramos a todas horas?

2. Inventar otro final para el cuento e inventar un título nuevo.

3. Inventar letras de canciones relacionadas con la comunicación.

4. Dibujar distintas expresiones de la cara con las que nos podemos comunicar.

5. Dar una serie de dibujos en una lámina en la que todos los dibujos se parezcan menos uno.

6. Jugamos a las adivinanzas cuentos y canciones.

POEMA: En mi cara
En mi cara redondita
tengo ojos y nariz
y también una boquita
para hablar y para reír.
Con mis ojos veo todo
con mi nariz hago ¡atchís!
y con mi boca como
palomitas de maíz.

En mi redondita,

tengo y

y también una

para y para

con mis veo todo,

con mi hago

y con mi



de maíz.

RODOLFO EL MALEDUCADO: LA EDUCACIÓN



Llegó el invierno y hacía mucho, mucho frío, las ramas de los árboles se cubrían de nieve y el color blanco invadía todo el bosque.

El osito Nicolás al despertarse se puso muy contento al ver que todo estaba cubierto de nieve. Rápidamente desayunó un buen tazón de leche caliente y tostadas con miel y se fue rápidamente para la calle.

Allí estaban ya todos sus amigos jugando con la nieve, haciendo bolas y tirándoselas unos a otros. Así se divertían, muy contentos y entretenidos cuando llegó Rodolfo, un oso de esos exigentes que piensa que todo el mundo les debe algo. Llegó muy alborotado y le dijo al osito Nicolás:

"Dame tu bufanda que se la voy a poner a mi muñeco de nieve" y antes que el osito se diera cuenta salió corriendo con la bufanda de Nicolás en las manos. El osito Nicolás se quedó cabizbajo, sin saber qué hacer o qué decir pero siguió jugando aunque ya no tenía las mismas ganas de seguir tirando bolitas de nieve a sus amigos.

Un rato después cuando nuestros amiguitos se encontraban calentándose las manos en el fuego, volvió el oso Vozarrón y al osito Ismael le dijo:

"Dame tus guantes que se los voy a poner a mi muñeco de nieve"

Y antes de que el osito Ismael se diera cuenta ya se llevaba los guantes rápido y veloz.

El osito Ismael también se quedó triste porque no entendía el por qué se portaba así y no pedía las cosas de una manera más amable.

Cuando el oso Vozarrón se cansó de jugar solo con su muñeco de nieve, se acercó a los otros osos para jugar con ellos. Cuál no sería su sorpresa cuando se encontró con que todos los ositos se alejaban de él, que intentaba hablarles y los demás no le escuchaban.

Preocupado y solo iba andando cuando se encontró con el osito Nicolás que había ido a merendar a su casa, y le preguntó:

-“Los amiguitos del parque no quieren jugar conmigo, sabes tú por qué”.
-Te has olvidado de ser educado, Vozarrón, le contestó el osito.
-¡Qué tontería es esa! Respondió Vozarrón malhumorado.
-Ni a Ismael ni a mí nos has pedido los guantes por favor, ni nos has dado las gracias.

Aunque no quiso reconocerlo delante del oso Nicolás, volvió a casa cabizbajo y se acostó pensando en las palabras de Nicolás.

Al día siguiente, en el recreo, Vozarrón se dirige a sus amigos y les dice:

-Por favor, puedo jugar a la pelota.

Todos sus amigos se ponen muy contentos y le dicen que sí., quedándose muy sorprendidos, cuando el oso vozarrón con la voz muy alegre les responde.
-Gracias.

El papá de Vozarrón, que pasaba por allí, se quedó muy sorprendido y muy feliz y le preguntó al osito Nicolás.

–¿Qué le pasa a Nicolás que da las gracias y pide las cosas por favor?
–Porque se ha dado cuenta de que todo funciona mucho mejor con gracias y por favor.

1. EXPRESIÓN ORAL

1. Imaginar situaciones en las que poner en práctica las diferentes fórmulas de cortesía.
   Un niño/a entrando en clase: Buenos días.
   Un niño/a que pide un lápiz a otro: Por favor
   Un niño/a que agradece un favor: Gracias.
   Un niño/a en pijama a punto de acostarse: Buenas noches.

2. Imaginar situaciones para pedir disculpas a los demás por un error cometido. Buscaremos situaciones que se producen en la escuela por las que tenemos que pedir disculpas.

3. El maestro/a les dice a los niños que nos ha llegado un mensaje en una botella que hay que descifrar y dar sentido: Un papá que no saluda, ni se ríe, ni abraza, ni sueña.

   Preguntas: ¿es que los papás no saludan? ¿Tu papá está siempre serio? ¿Cuándo se ríe tu papá? ¿Te abraza tu papá por las noches antes de acostarte? ¿y cuando viene de la calle? ...

4. Sentados los alumnos y alumnas en círculo, el profesor dirá una acción relacionada con las habilidades sociales y dirán si la acción es correcta o no lo es.

   - Antes de entrar hay que llamar a la puerta.
   - Para pedir algo no es conveniente hacerlo por favor
   -Sólo se da las gracias cuando te dan dinero
   -Hay que saludar al entrar en el colegio.
   -No hace falta pedir perdón si se molesta a alguien.
   -El suelo del colegio puedo llenarlo de papeles

5. Dada una lista de dibujos cada niño rodea las cosas que más le gustan hacer tanto solo como con ayuda.

6. Sentados en círculo, se les pide que digan su nombre y lo que ya saben hacer. Me llamo............ y ya sé hacer...

7. Dados a los niños un recortable rojo y otro verde, la profesora dirá frases que expresen actividades, los niños levantarán su recortable rojo o verde según la actividad les guste o no.

8. Asamblea: se hablará sobre el espacio reservado que cada uno tiene en la escuela (su sitio, su percha...) y en su casa (su dormitorio, sus juguetes...). Puesta en común en la que los niños dicen actividades que realizan en su grupo familiar.

1. FONOLOGÍA

a. Juegos de discriminación auditiva.

1. Andar mientras se toca ligeramente el pandero y quedarse quieto cuando dejamos de tocarlo.

2. Moverse muy deprisa imitando la caída de la nieve si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el triángulo.

3. Tirar una pelota de trapo a un niño que está cerca o está lejos según el sonido sea corto o largo.

4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga sueño tiene que estirar los brazos. Ej: tepe, catu, rete, sueño, mopo, tolo. Rito, sueño, muño, buto...

5. Jugar con la nieve. Si se dice plaf los niños tienen que imitar el lanzamiento de las bolas de nieve y si se dice rum, intentar arrancar el coche.

6. Tocar dos instrumentos en el mismo orden que la maestra, habiendo estado esta de espaldas mientras los tocaba.

7. Jugar a quién piensa primero. Se hacen dos grupos, al primero se le muestra un dibujo de un sapo y al segundo de sopa. Cada vez que se saque la tarjeta el grupo al que le corresponda el dibujo da un paso hacia delante. Gana el que por tocarle dar el paso, pisa al compañero de enfrente.

8. Decir palabras que terminen igual que: gracias, sonrisa, educado, muñeco, bufanda.

9. Decir palabras que empiecen por la misma sílaba que: adiós, hola, buenos días, gracias, por favor, hasta pronto, lo siento.

10. Añade sílabas al final

Gra.....................................cias
Por fa..................................vor
Lo sien...................................to
Hasta pron................................to
Buenos dí.................................as
Buenas no................................ches.

11. Invertir sílabas. Pasos:

a. Se dice una palabra contando las sílabas con palmadas

b. Se pinta en la pizarra una cruz por cada palmada

X X

Ejemplo: go – ma / mago

Ahora se dice al revés empezando por aquí (se señala la última cruz).

Ejemplos: vaca- rosa-carro-tarro-boca-late-sopa-.

12. Juego del eco.

Se dicen palabras relacionadas con las normas de cortesía y se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: holaaaaa

13. Buscar nombres de animales, personas o cosas que empiecen por una letra la cual se alargará. Ejemplo: aaaaaa........migo

14. Juego de sonidos onomatopéyicos:

a. motosierra - rrrru
b. sonido de las bolas de la nieve al caer...........................plafplaf
c. caída de la lluvia...................pumpum
d. El despertador......................tic tac

3. MORFOSINTAXIS

a. VERBOS

c. Buscarán tres formas de despedirse
d. Buscarán tres formas de saludar
e. Buscarán tres formas de dar las gracias
f. Buscarán tres formas de pedir disculpas.

b. SUJETOS

- Dirán tres prendas de ropa que nos pongamos en invierno.
- Dirán tres cosas que sean blandas como la nieve.
- Dirán tres cosas que se pueden encontrar en un bosque.

c. COMPLEMENTOS

- Dirán tres sitios donde hay que estar en silencio
- Dirán tres sitios donde hay que pedir permiso para entrar
- Dirán tres sitios donde no hay nieve.

d. Comprensión de órdenes compuestas por dos proposiciones

- Dale un beso al niño que esté más serio de la clase.
- Pide una goma a tu compañero de al lado y dale las gracias.
- Coge el abrigo más largo que está en la percha.
- Abraza al compañero más alto de la clase.
- Siéntate en la silla que está al lado del armario.

e. Sucesión de órdenes.

- Quítate los zapatos y corre por la clase.
- Cierra el cuaderno, súbete encima de la silla y canta una canción
- Tócate la nariz y ponte la mano encima de la cabeza.
- Levántate, abre la puerta y sal al pasillo.
- Saca la lengua, ponte en cuclillas y levanta una mano.
- Coge el libro grande, cierra los ojos y abre la boca.

f. Seguir nuestras explicaciones orales.

Un niño toma la salida y le damos las órdenes que debe seguir.
Por ejemplo: avanza hacia delante, párate, mira hacia la ventana, colócate detrás del aro que está cerca de la pared....

g. Pedir a los niños que coloquen cosas en la pizarra precisando su colocación

Ejemplo: la maestra traza un rectángulo en la pizarra con nueve partes y en la del centro coloca al oso Nicolás. A continuación se le van dando las siguientes órdenes a los niños:

- Coloca al oso Ismael despidiéndose debajo del osito Nicolás.
- Coloca al oso Vozarrón saludando al lado del osito Nicolás.
- Coloca al oso Ismael sonriendo encima del oso Vozarrón
- Coloca al oso Roberto pidiendo debajo del oso Vozarrón
- Coloca al osito Nicolás leyendo detrás del oso Ismael
- Coloca al oso Ismael sentando debajo de la nube
- Coloca al oso Vozarrón cosiendo encima de la montaña
- Coloca al oso Ismael hablando detrás del árbol

Después los niños deben mandarse unos a otros coger uno de estos dibujos con la prohibición de nombrarlos directamente. Ejemplo: Coge al oso que se está despidiendo

h. Busca el error que hay en estas frases:

Cuando me dicen buenos días es de noche.
Cuando me insultan yo sonrío
Cuando me saludan no contesto
Cuando digo hola me dicen que lo sienten

4. SEMÁNTICA

1. Decir fórmulas de cortesía sin repetir las que se han dicho.

2. Partir de un concepto global como abrigo y que los niños vayan enumerando sus elementos: bolsillos, cuello, botones...

3. Se hacen dos grupos con los niños de la clase y se le da a un grupo: adjetivos, verbos o adverbios y al otro grupo el contrario. Los niños tienen que buscar su pareja en el otro grupo de compañeros y formar parejas de contrarios.

Llorar reír
Hablar callar
Maleducado educado
Gritar susurrar
Abrazar pegar

4. Juegos de semejanza por el uso.

Ejemplo: un paraguas y un impermeable no son iguales pero se parecen. ¿En qué?

a. Un león y un oso
b. Una estufa y un calefactor
c. Una bota y una zapatilla
d. Una taza y un vaso.
6. Jugar a pienso en...

Un niño piensa, por ejemplo, en una fórmula de cortesía, que le dirá al maestro. Los demás niños tienen que adivinar lo que piensa haciendo preguntas a las que sólo puede contestar con un sí o un no.

HAY QUE SER EDUCADOS

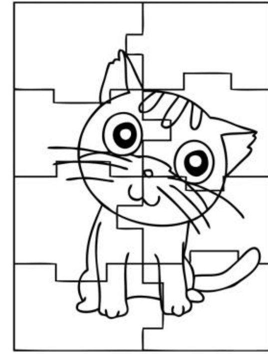
¿Qué debe decir la niña para ser educada? Colorea la opción correcta y después el dibujo.





Perdón	Gracias	Por favor

EL ROMPECABEZAS SUCIO: SOLUCIÓN DE CONFLICTOS



Al osito Nicolás y al osito Ismael siempre le han gustado las mismas cosas, ya desde pequeñitos cuando sus mamás los llevaban en el cochecito se enamoraban de los mismos juguetes. Lo mismo les pasa ahora en el colegio. Si Nicolás coge un camión Ismael no tarda nada en querer quitárselo.

Si Ismael está jugando con el tren, rápido y veloz va Nicolás a quitarle el juguete Siempre igual.

1. ¡Yo lo he cogido primero! dice uno de ellos
2. ¡No, es mío! dice el otro.

Y así se pasan las clases peleándose por los juguetes. La maestra termina enfadándose con ellos y los dos quedándose sin poder jugar. Así llegó el día que trajeron a la clase un rompecabezas nuevo y, cómo no, Ismael y Nicolás se enamoraron de él. Cuando iba Nicolás a cogerle rápidamente Ismael tiraba de él para no permitírselo. La maestra enfadada les dijo:

–Me parece que ninguno de los dos va a poder jugar con el rompecabezas hasta que no aprendáis a compartirlo.

Así un día tras otro los dos ositos miraban el rompecabezas con muchísimas ganas sin poder cogerlo, hasta que al fin Ismael no pudiéndose contener lo coge muy despacito, no dándose cuenta de que la maestra estaba observándole. Por su parte, el oso Nicolás, que también le había visto cogerlo va muy presuroso a ver qué está pasando.

El osito Ismael, al ver que no puede jugar con el rompecabezas empieza a llorar y le pregunta a la

maestra: ¿Qué puedo hacer para poder jugar con el rompecabezas?

La maestra les propone que lo compartan y que jueguen los dos juntos con el rompecabezas.

- ¿Te parece bien? Le pregunta Ismael a Nicolás
- A mí, sí ¿y a ti?
- También, ¡qué guay!

Y así se les ve a Nicolás e Ismael muy contentos e ilusionados jugando con su rompecabezas.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. ¿Qué hacéis vosotros cuando varios queréis el mismo juguete?

2. ¿Cómo os ayuda la maestra a solucionar la pelea?

3. En el cuento ¿qué hacen Nicolás e Ismael para poder jugar con el rompecabezas?

4. Hacemos un circuito con aros, mesas, tablas levantadas por ladrillos...que cada uno de los niños tendrá que ir superando. Al finalizarlo, recibirán el aplauso de sus compañeros por haber pasado por todos los obstáculos y haberlos superado.

5. Cada niño comentará algo que quiera conseguir o algo que va a intentar hacer mejor en ese día o esa semana. Dibujarán en un espacio en blanco una acción que todavía no sepan hacer bien. Escribirán o dirán después cuál es su meta.

2. FONOLOGÍA

1. Discriminación auditiva.

a. Hacer el sonido de las gotas de agua que caen de la ducha, con un dedo, dos dedos o toda la palma, según el ritmo que marquemos con un instrumento.

1º dedo.............toc..............toc.
2º dedo..............toctoc.............toctoc
3º dedo.............toctoctoc...............toctoctoc
Toda la palma.

b. Dividido el cuerpo en cabeza, tronco y extremidades, con tres sonidos diferentes se lavarán la parte del cuerpo, según el instrumento que toquemos, escenificándolos.

Cabeza...cascabeles.
Tronco...pandero.
Extremidades...caja china.

c. Por parejas, cogidos de la mano, se desplazarán a la patita coja, mientras suena la música. Cuando paramos se cambia de pareja y de "patita"

d. Se forman tres grupos de alumnos/as.

- Un grupo jugará al tren cuando oiga el sonido del pandero.
- Otro grupo jugará con las pelotas al oír los triángulos
- El último grupo jugará con cuerdas al sonido de las panderetas.

e. Imitar los sonidos que oímos y escenificarlos:
Grabamos distintos sonidos: risas, llantos, ronquidos, estornudos, silbidos, maullidos, ladridos, suspiros, etc.

3. MORFOSINTAXIS

1. Pintar tres alimentos que se puedan compartir. Ejemplo: bocadillo, cerezas y pasteles.

2. Decir tres sitios donde se puedan colocar los juguetes. Ejemplo: en la estantería, en el armario, en el juguetero.

3. Decir tres sitios donde no se pueden colocar los juguetes. Ejemplo: el cuarto de baño, el suelo, en la caja de pinturas.

4. Decir tres acciones que podemos realizar después de comer. Ejemplo: recoger la mesa, lavarse las manos, cepillarse los dientes.

5. Comprender órdenes compuestas por dos proposiciones. Ejemplo:
-Coge el jabón y lávate las manos.
-Devuelve el juguete a tu compañero y dale las gracias
-Saluda a tu compañero y ofrécele tu juguete.
-Discúlpate con tu compañero y dale un abrazo.

6. Comprender sucesión de órdenes. Ejemplo:
a. Cierra la boca y mastica despacio.
b. Lávate las manos y sécate con la toalla.
c. Límpiate la boca y bebe despacio.
d. Cepíllate el pelo y ponte la horquilla.

7. Construir frases.
- ¿Qué es?
- Cómo es? (dibujar una manzana roja)
- ¿Para qué sirve? (una boca con una manzana
- ¿Dónde está? (se dibuja un manzano)

4. SEMÁNTICA.

1. Hacer ejercicios de preguntas y respuestas.

Ejemplo: ¿cuándo solemos enfadarnos con nuestros compañeros?
-¿Qué solemos decir por las mañanas al entrar en clase?
-¿Qué les preguntamos a nuestros compañeros cuando le vemos tristes?
-¿Dónde tenemos que colocar los juguetes después de jugar con ellos .

2. Ejercicios de contrarios

Descubrir el concepto contrario a partir de frases utilizando el adjetivo calificativo.
Ejemplo: Este niño está muy sucio y este está……
Este hombre está enfadado y este hombre está……..
Este hombre está aburrido y éste está…………
Esta mujer está tranquila y esta está……………

3. Asociar dibujos que no son iguales pero representan el mismo concepto.

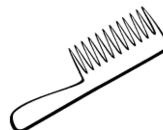
Ejemplo: Una pastilla de jabón- bote de jabón líquido.
Un pan de molde – un bollo de pan.
Una botella de leche- caja de tetrabrik de leche.
Tableta de chocolate- batido de chocolate.

2. Juego de semejanza por la forma.

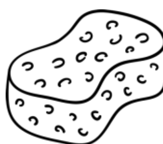
Ejemplo: Cepillo- peine
Toalla – servilleta
Pepino – zanahoria.
Rosquillas -gafas.
Pelota – naranja

3. Jugamos a las adivinanzas

I- Muchos dientes y no mastico
Muchos dientes y el pelo te aviso.



II- ¿Qué cosa es?
Saca espuma
Quita manchas
Y te limpia la piel

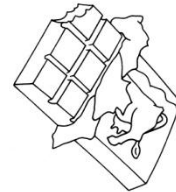


III- Un líquido es
Limpia las cosas
Y calma la sed
¿Qué es?

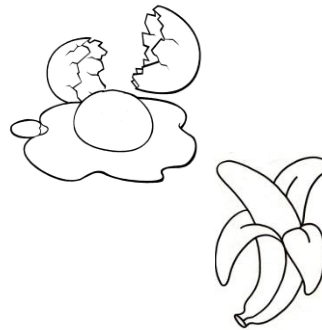


IV- Colocada está en lo alto
Agua caliente echa mucha
Es la...

V- Choco me llamo de nombre
Late mi corazón
El que no sepa mi nombre
es un gran borricón.



VI- Entre dos paredes blancas
Hay una flor amarilla
Que se puede presentar
A la reina de Castilla.



VI- Oro parece
Plata no es
El que no lo adivina
Tonto es.

4. Jugar a pienso en un...

La maestra piensa en una cosa que está en la nevera.
Los niños tienen que adivinar en que piensa la profesora a través de las preguntas que le formula pero sin decir el nombre de la cosa.
Ejemplo: ¿Es cuadrado? ¿huele bien? ¿qué color tiene? ¿se puede mezclar con algo?

5. Detrás de un biombo, la maestra realiza alguna acción relacionada con la **resolución de conflictos** (expresión de molestia, reconciliación, etc) a la vista de un solo niño. Después los niños deben adivinar lo que escenifica su compañero, este sólo debe contestara
las preguntas que le formulen los demás con SÍ o NO.

6. Hacer historias equivocadas

Si estoy discutiendo siempre tendré muchos amigos.
Nicolás que me quería me dio un pescozón.
Cuando gritamos los amigos nos hacen más caso.
Si sonrío todos dirán que estoy muy triste

7. Juego " y si ".

Preguntamos a los niños: Y si la sonrisa no existiera ¿Qué pasaría?
Y si viviéramos en el país de las peleas ¿Qué pasaría?

UN REGALO MUY MUY ESPECIAL: AUTOCONTROL

Aquel Día el osito Nicolás se había levantado muy temprano porque era su fiesta de cumpleaños y estaba muy nervioso. Bostezando entró en la colina para desayunar.



Papá oso estaba preparando la tarta de chocolate que olía muy bien. El osito Nicolás se empeñaba en probarla y papá oso un poco enfadado le mandó que se fueran a dar un paseo.

Como no sabía qué hacer se fue a buscar a su amigo Ismael que estaba pescando en el río. Hacía un sol radiante y el aire soplaba levemente.

Muy cansado llegó al río y se sentó a pescar con su amigo. Por fin picó un pez y Nicolás e Ismael empezaron a gritar alborozados, pero cuál sería su sorpresa cuando comprobaron que el pez que era muy grande tiraba de ellos hacia el agua. La camisa de Nicolás se había quedado enganchada a la caña por lo que era incapaz de soltarla y comprobaba aterrado como el pez le llevaba hasta el fondo.

Ismael, ni corto ni perezoso, cogió una cuerda que había en la cesta de la pesca y rápido y veloz la ató a la cintura de su amigo hasta que consiguió rescatarle y traerle a la superficie. ¡Qué feliz se sentían los dos amigos abrazándose y riéndose juntos después del miedo que habían pasado!

Nicolás se sentía tan contento por el comportamiento de su amigo que no sabía cómo agradecérselo porque Ismael se había arriesgado para poder salvarlo. ¡Qué memoria! con tanto ajetreo casi se había olvidado que era su cumpleaños.

Recogieron todo rápidamente y regresaron a casa. ¡Cuál no sería su sorpresa cuando se encontraron a todos sus amiguitos esperándose.

Allí estaba el búho con su avión, la ardilla con su coche de bomberos, la lechuza con su balón de reglamento y el cuco con su raqueta de tenis. Pero nuestro amigo Nicolás miraba y sonreía a su amigo Ismael de quien había recibido un regalo muy muy especial.

1. EXPRESIÓN ORAL.

1. Comentad entre todos cuál creéis que es el regalo tan especial del que habla el cuento.

2. Si un compañero vuestro se siente mal ¿cómo intentaríais ayudarlo?

3. Representamos el cuento por medio de mímica. Después se dramatizará asignando personajes para cada uno de los animales. El profesor hará de narrador y los niños representarán los diálogos.

2. FONOLOGÍA.

1. Jugar a los pajaritos con un lenguaje inventado. Si se dicen dan tienen que volar, si se dice cruz tienen que picotear, si se dice blum tienen que hacer su nido con el pico.

2. Buscar palabras que empiecen por la última sílaba de las propuestas Ejemplo: ruido, calor, camiseta, pájaro, mariposa, zorro, rosa...

3. Andar en cuclillas si la maestra toca los cascabeles y saltitos si se toca el triángulo.

4.Decir una palabra sin sentido y cada vez que se diga una determinada, los niños tienen que levantarse de su silla. Ejemplo: coche: Rote, coche, poche, sote, coche, plote, drote, coche, coche, ñote, fote, chote.

5. Tirar una pelota de trapo a un niño que esté cerca o lejos según el sonido sea corto o largo.

6. Formar palabras a partir de un fonema inicial. Invención de los niños y niñas. Si yo digo /j/ puedo añadirle otros sonidos para decir algo o nombrar alguna cosa.

7. Compara sonidos a final de palabra. ¿En qué se parece estas dos palabras que voy a decir? :

amistaddd...................................generosidaddd
cañaaa..jarraaaa
reirrrr..salir
canciónnn..pantalón

8. Trabalenguas.

La osa va corriendo
Detrás de una mariposa
Y se cayó en una fosa
¡Pobre osa, que se quedó sin mariposa!
En el bosque hay un oso
Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso
Y sus hijitos son
Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.
Si el oso no fuera
Orejoso, mimoso, lloroso y miedoso
Sus hijitos no serían
Orejosos, mimosos, llorosos y miedosos.

3. MORFOSINTAXIS.

1. Juego del dime, dime.

Sentados en corro harán sonar dos veces sus palmas al tiempo que dicen dime, dime.
El/ la maestra señalando a un niño preguntará:
¿Quién moja? Y contestarán la lluvia
¿Quién sopla?
¿Quiénes se caen en otoño?
¿Qué me pongo si tengo frío

2. Juego de atención.

En el centro del círculo se colocarán cuatro objetos. Los niños observarán e irán verbalizando las cosas que ven. Después se taparán los ojos y soplarán con fuerza simulando ser el viento que se lleva alguno de los objetos observados (aquí se esconde un objeto). A una orden todos abrirán los ojos y deben decir qué objeto se llevó el viento. A medida que se crea conveniente ir aumentando el número de objetos.

3. Hablar como...

a. Cuando alguien se quema al comer la sopa muy caliente
b. Con la boca llena de agua.
c. Comiendo un polvorón.

4. Corregir errores.
Se dirán una serie de frases con los elementos desordenados y los niños tendrán que ordenarlo.

a. grande El era pez
b. cayó río al Nicolás
c. cumpleaños Nicolás Era el
d. Ismael Nicolás salvó a

5. La profesora primero y después los niños, irán haciendo distintas acciones mediante gestos y los niños tendrán que verbalizarlas. Ejemplos: volar, beber, oler, tomar el sol, saltar, nadar, pintar, etc.

6. Los niños completarán frases iniciadas por el profesor.

Hoy es el cumpleaños de ....
Nicolás fue a pescar con...
El pez que pescaron era muy..
En el cumpleaños estaban todos sus.................................
Nicolás se sentía muy ....

7. Juego de ¿cómo puede ser?
Ejemplos: ¿cómo puede ser la amistad? ¿y las nubes? ¿y el río? ¿y los cumpleaños? ¿Y los caramelos?

8. Juego de ¿dónde se puede hacer?

a. ¿Dónde se pueden coger rosas?
b. ¿Dónde se puede pescar?
c. ¿Dónde se puede comprar un helado?
d. ¿Dónde nos podemos sentar?
e. ¿Dónde nos podemos bañar?

4. SEMÁNTICA.

1. Formar familias semánticas.

2. Cuando nombremos animales, andaremos hacia adelante, si nombramos sentimientos, se anda hacia atrás.
-*Animales*: abeja, búho, ardilla, jilguero, lechuza, cigüeña, cuco, golondrina, mariposa.
-*Sentimientos*: amor, alegría, amistad, generosidad, enfado, tristeza, egoísmo, compañerismo.

2. los niños van diciendo rápidamente en círculo una palabra de una familia semántica determinada.

3. Juegos por asociación. El/ la maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplo: Si a una flor la ponemos piernas....
Si a una flor la ponemos boca..........
Si a una flor la ponemos nariz........
Si a una flor le ponemos ruedas......

4. Juegos de semejanza por el uso.

Ejemplos:
La rosa y el clavel no son iguales pero se parecen en...
La mariposa y el jilguero...
Un naranjo y un peral...
Una silla y un sillón....

5. Juego de semejanza por la forma.

a. ¿A qué se parece una rueda?
b. ¿A qué se parece una caña?
c. ¿A qué se parece una tarta?
d. ¿A qué se parece una vela?
e. ¿A qué se parece una galleta?

6. Jugar a ¿qué ha hecho, qué ha hecho?

Detrás de un biombo, el/la maestra realiza algo a la vista de un solo niño. Ejemplo: llorar, reír, saludar, abrazar...Después los niños deben adivinar lo que ha hecho la maestra con preguntas a las cuales el niño/a sólo puede contestar con sí o no.

7. Inventamos otro final para el cuento.

8. Jugar a pienso en un...

El maestro/a piensa en una cosa relacionada con la primavera, por ejemplo las flores. Los niños tienen que adivinar en que piensa la maestra, haciendo preguntas pero sin decir el nombre de las cosas.

9. Juego de las comparaciones: ....como........

Utilizar este juego para intentar que hagan imágenes comparativas.
Ejemplo: Érase una flor blanca, blanca como.................. y otra negra, negra como.....................
Érase una vez una tarta buena, buena como....................... y otra mala, mala, como...

10. Juego: "Qué pasaría si..."

a. Si los niños se pelearan siempre
b. Si viviéramos en el agua.
c. Si los peces fueran de chocolate
d. Si de la ducha cayeran caramelos.

11. Adivinanzas

En verano no te sirvo
En invierno te soy fiel
Para los pobres no existo
Para los ricos de piel.



Hoy cuando me levanté
Puse uno en cada pie
Como no son los zapatos
Di tú que puede ser





Guardado en invierno,
Lo luzco en verano
Es mi único traje
en sitios de baño

Protegemos diez hermanitos
Que viven en el mismo bosque
Pero cinco en cada mano.





Volando en el aire
Y besando las flores
Se pasa su vida
de luz y colores.

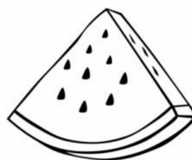


Verde me crié
Amarillo me cortaron
Y en verano
Al molino me llevaron

Arbolito peladito
Que amarillo y triste estás
Pero no te preocupes
que esta estación pasará.



Verde por fuera
Roja por dentro
Con pepitas negras
En el mismo centro
La como en verano
Y me llena por dentro.



El SALUDO DE MI AMIGA: LA EMPATÍA



Por fin llega el verano. Hace mucho calor. El oso Nicolás se levanta bostezando. A lo lejos se oye la moto del señor cartero y Nicolás sale a esperarlo a la puerta. El osito Nicolás y su hermana Cl ara quieren abrir la carta impacientes para ver lo que pone. En ese momento llega mamá osa y termina con la discusión ¡qué alegría!

Mamá les cuenta que pasarán unos días en la playa con sus tíos de Huelva Después de desayunar empiezan a hacer la maleta. La abren y meten todo lo que encuentran en su armario: bañadores, camisetas, chanclas, pantalones cortos...

A la mañana siguiente comienzan el viaje y Clara y Nicolás, a través de las ventanillas, observan asombrados todo lo que a su paso van viendo. Pronto oirán el sonido del mar y podrán disfrutar del sol y la playa.

Al llegar, sus tíos y primos les reciben muy contentos excepto su prima Micaela que ni siquiera les da un beso. Nicolás se acerca a ella pero ella se retira y no quiere abrazarlo. Los dos ositos se quedan asombrados pero no dicen nada.

Micaela no quería abrazar a sus primos porque se sentía muy sola y desgraciada. Pensaba en sus primos a quienes veía tan guapos y simpáticos, y ella, por el contrario, se sentía tan poquita cosa...

Le preguntaba a su mamá ¿por qué no soy yo como el osito Nicolás que tiene muchos amigos? O cómo la prima Clara que es tan simpática y divertida y nos hace reír siempre con sus historias.

Su mamá le contestaba haciéndole ver todo lo que valía: su sonrisa que era como un chorro de luz, sus movimientos de ojos que admiraban todos sus amigos, su generosidad con todos los animales del bosque...Micaela se sentía al momento un poquito más tranquila, pero al poco tiempo volvía otra vez a sentirse la osa más desgraciada de la playa. Hasta que un día...

Un día que Micaela daba vueltas por la playa, sin saber muy bien qué hacer, al llegar a su sitio comprobó que todos se habían marchado dejándola sola, ¡cuál no sería su tristeza al comprobar lo que ella había dicho siempre! Nadie la quería.

Empezó a llorar sin saber qué hacer y al enjuagarse las lágrimas vio cómo estaba completamente rodeada de todos sus amigos del bosque y de la playa. ¡Se le había olvidado que era su cumpleaños! Micaela estaba emocionada... ¡Le habían preparado una fiesta sorpresa! Y mientras todos le cantaban el cumpleaños feliz se sintió la osa más afortunada del mundo.

1. EXPRESIÓN ORAL

1. ¿Por qué se sentía triste Micaela?

2. ¿Tú cuándo te sientes triste?

3. ¿Por qué quería ser como el osito Nicolás?

4. Vamos a recordar todas las cualidades que la mamá de Micaela veía en ella.

5. Dinámica de grupo. Diremos tres cualidades del compañero/a que tengamos al lado. También diremos tres cualidades nuestras.

6. Vamos a equivocarnos y ver que no pasa nada: hablamos al revés, dibujamos con la otra mano, nos tropezamos con la alfombra, me ensucio las manos...

2. FONOLOGÍA.

a Discriminación auditiva

1. Bailar muy deprisa si se tocan los cascabeles y muy despacio si se toca el pandero.

2.Pintar en la pizarra rayas más o menos largas dependiendo de la duración del sonido

3. Imitar distintos animales según el sonido sea más agudo o más grave.

4. Decir una serie de palabras sin sentido y cada vez que se diga osa se tocarán nariz con la mano. Ej: losa, tosa, dosa, osa, mosa, osa, bosa, osa, chosa, nosa, osa, ñosa.

5. Decir el nombre de una cosa y los niños dirán palabras que terminen igual.

Ejemplo:
Calor motor
Cartero maletero
Carta tarta
Playa toalla
Maleta paleta
Armario canario
Vacaciones canciones

6. Los niños dirán palabras que empiecen por la misma sílaba que una dada.

Ejemplo:
Comer cosa
Zapatilla zanahoria
Melón mesa
Sandía sandalia
Peras perro
Ensalada encima

7. Juego del eco. Utilizar palabras relacionadas con el verano y se hace el eco con el último sonido. Ejemplo: sollllllll

Sombrilla, bañador, chanclas, playa, helado, arena, abanico, melón.

8. Buscar nombres de prendas de vestir que se utilicen en verano que empiecen por una letra dada que se alargará.

Ejemplo: chchchchanclas
Bbbbbb, cccccc, gggggg

3. MORFOSINTAXIS

1. Por medio de la mímica el maestro o la maestra realizan las siguientes acciones: nadar, broncearse, cantar, oler, pasear, reírse. Los niños deben adivinar la acción.

2. Pronombres posesivos.
Meter objetos personales de los niños en una caja. Los iremos sacando de uno en uno y preguntaremos ¿de quién es esto?

3. Igual que el anterior pero el que saca el objeto es uno de los niños y dirá ¿este objeto es tuyo? y ¿saldrá el nuevo?

4. Pronombres personales.
Estando los niños en corro:
Un alumno hace una acción (ejemplo: saltar) y dice "yo..."
Un alumno hace una acción y los demás dicen "tú...."
Ante láminas o tarjetas de acciones responderán "él..."

5. Seguir nuestras explicaciones orales.
Estamos en la playa, un grupo de cinco niños toman la salida y le damos las órdenes que debe seguir: andar despacito por la arena porque hace mucho calor, hay bastantes piedrecitas y tenemos que andar de puntillas, entras en el agua pero está muy fría y te sales rápidamente, te tumbas en la arena y te pones a tomar el sol ...

6. Utilizar los nexos "antes que", "después que"...
Se reparten cartas con los dibujos a un grupo de niños que lo irá colocando en función de lo que diga la maestra.
Ejemplo: el niño está en la playa. Antes de ir a la playa se ha cepillado los dientes en su casa. Después de estar en la playa vuelve a su casa y mira la tele. Antes de mirar la tele, cena...

7. Partiremos de las palabras siguientes: playa, bañador, calor, helado, etc. Para que los niños digan frases oralmente.

8. Buscar verbos.
-Buscaremos tres cosas que se puedan hacer en la piscina.
-Buscarán tres cosas que se pueden hacer si hay tormenta.
-Buscaremos tres cosas que se pueden hacer si nos hacemos una herida en la playa.

9. Buscar objetos.
-Pintar tres cosas que se puedan hacer en la piscina.
-Pintar tres cosas que no se pueden hacer en la piscina.

10. Buscar complementos.

-Decir tres sitios donde podamos bañarnos.
-Decir tres sitios donde no hay agua.
-Decir tres sitios donde se puedan guardar los helados.

4. SEMÁNTICA

1. A partir de un concepto global, los niños deben enumerar un número determinado de sus elementos.

Ejemplo: di cosas que se lleven a la playa (piscina) en verano. Di actividades que realices en verano.

2. Ejercicios de preguntas y respuestas.

-¿Dónde se pueden encontrar una sombrilla y una toalla?
-¿Dónde se pueden encontrar un cepillo de dientes y un peine?
-¿Dónde se pueden encontrar una cuchara y un plato?
-¿Dónde se pueden encontrar un lápiz y una goma?
-¿Dónde se pueden encontrar un pijama y unos calcetines?

3. Adivinar conceptos que el/ la maestra ha definido.

Ejemplo:
-Hace calor, vamos a la playa, compramos helado...(verano)
-Es de tela, tiene varillas y se utiliza cuando llueve...(paraguas)
-Tienen cristales, se usan en verano y son oscuras...(gafas de sol)
-Es dulce, muy frío y a los niños les gusta mucho en verano...(helado)
-Tiene hojas, hay ruidos y da sombra...(árbol)
-Se pone en la cabeza, es de lana y nos quita el frío...(gorro)
-Son de goma, se ponen en los pies, pisamos los charcos y no nos mojamos...(botas)

4. Ejercicios de contrarios. Hacer descubrir el concepto a partir de frases utilizando adjetivos calificativos.

Ejemplos:
Este helado está muy rico (gesto de relamerse) y éste está muy...
Este día es muy caluroso (gesto de limpiarse el sudor) y éste es muy...
Esa sombrilla es muy grande (gesto) y ésta es muy...
Este coche es muy rápido (representar la rapidez con las manos) y éste Es muy...

5. Asociar conceptos por complementariedad.

-Cuando tenemos calor ¿qué hacemos?
-Cuando tenemos sed ¿qué hacemos?
-Cuando estamos cansados ¿qué hacemos?
-Cuando tenemos hambre ¿qué hacemos?
-Cuando vamos a la playa ¿qué hacemos?
-Cuando estamos aburridos ¿qué hacemos?
-Cuando estamos en el colegio ¿qué hacemos?
-Cuando nos duele algo ¿qué hacemos?

6. Ejercicios de asociación. La maestra dirá la primera parte de una frase y los niños la completarán.

Ejemplos:

Si a mi flotador le pongo boca ...

Niño: se ríe y llora.

-Si a mi flotador le pongo piernas...

-Si a mi flotador le pongo alas ...

-Si a mi flotador le pongo manos...

-Si a mi flotador le pongo ojos ...

-Si a mi flotador le pongo ruedas ...

-Si a mi flotador le pongo pelos...

7. Juego de semejanzas.

Ejemplo:

-Bañador bikini

-Helado granizada

-Autobús coche

-Pelota raqueta

-Chanclas zapatillas



PRAXIAS BUCOFONATORIAS

PRAXIAS LABIALES



Potenciar la presión labial

- Tensiones y distensiones de los labios.
- ¿Sabéis cuáles son las puertas de la casita donde vive la lengua? Pues son los labios. Los labios además tienen muy buenos porteros, si ellos no quieren no entra nadie.
- Veréis, apretamos los labios fuerte, fuerte y probamos a meter un dedo a través de ellos: no pueden pasar.
- Ahora dejamos de apretar, quedan sueltos: y el dedo pasa tranquilamente.

Potenciar la elasticidad labial

Instrumentos: labios, campanilla, espejo.
- Extensiones labiales.
- Vamos a jugar con los labios.
- Estamos muy serios, muy serios. Nuestros labios están juntos para indicar nuestra seriedad. Pero toca la campanilla, y mientras suena, sonreímos. Deja de sonar la campanilla y nos ponemos otra vez muy serios.
- ¡Ah!, pero este juego tiene un truco: El que enseña los dientes o sigue sonriendo cuando cesa la campanilla, va a pagar una prenda.

Potenciar la separación labial

- Implosiones suaves de los labios.
- Nuestros amigos los labios saben hacer ruiditos, por ejemplo, saben imitar una gotita de agua cayendo en el fregadero o en un cubo.
- Fijaos: nos mojamos los labios y los separamos muy suavemente, sacando un poco de aire hacia fuera. ¡Eso es, muy bien!
- Ahora los abrimos y cerramos deprisa, haciendo lo mismo. ¡Estupendo!
- Si ahora cerramos los ojos y escuchamos, parecerá que está lloviendo.

Potenciar la implosión labial

- Implosiones fuertes de los labios.
- ¿Quién sabe dar besos? ¿Todos? ¡Muy bien!.
- Vamos a dar besos al aire, ¡A ver quién los da más fuertes y sonoros!

Potenciar la movilidad labial

- Plegamiento y extensión labial.
- Os voy a contar el cuento de los tres cerditos....
- Y ahora que ya sabemos qué les pasó a los cerditos, vamos a imitar su hocico, haciendo morritos con nuestros labios. Eso es, se sacan los labios hacia arriba hasta tocar la nariz. ¡Muy bien! Tenemos una clase de cerditos muy graciosos.

Potenciar la relajación labial

- Masajes labiales.
- Los labios están cansados y vamos a ayudarlos a descansar; ¿Sabéis cómo? pues dándoles suaves masajes con los dientes.
- Primero los dientes de arriban rascan el labio de abajo.
- Después los dientes de abajo, rascan el labio de arriba. ¡Qué descanso!.

Nota: estos ejercicios los realiza primero la maestra, para que el niño o niña, vea la forma y lo imite

¡Ay qué risa!

El niño extiende los labios, enseñando los dientes.

La moto

Se pide que vibre los labios como una moto.



Escondamos a los labios

El niño mete los labios hasta que no se vea ninguno de sus bordes.

La pasita arrugada

El niño arruga los labios y los extiende rápidamente

Besitos

Se le indica que tire besos al aire.

El baile de los labios

Se le indica que frunza los labios para decir "u" y luego los estire para decir "i" con más velocidad cada vez.

Explotan los labios

El niño junta los labios apretándolos y los suelta rápidamente como diciendo "p".

Pegaditos, pegaditos

El maestro sostiene juntos los labios del niño mientras este trata de abrirlos.

Haciendo como viejito

El niño frunce los labios y los mueve de un lado para otro.

El caracol

Se da un masaje a los labios del niño en forma circular como la forma del caracol.

- Proyectar los labios unidos, seguidamente estirar la boca como si fuéramos a sonreír.
- Realizar el ejercicio anterior pero con los labios entreabiertos.
- Morderse el labio inferior con los dientes superiores y a la inversa.

1. Sostener una pajita, un pito o cualquier otro objeto sólo con los labios.
2. Rápidos movimientos de unión y separación de los labios articulando el sonido /p/.

1. Descender el labio superior hasta cubrir el borde de los incisivos y luego elevarlo hasta descubrir la encía.
2. Elevar el labio superior y descender el inferior para que se vean los dientes y las encías
3. Pasar de forma rápida y continuada de un sonido vocálico a otro.

1- Apretar fuerte los labios y aflojar.
2- Extender y encoger los labios.
3- Dar besos fuertes y sonoros.
4- Morder con los incisivos superiores el labio inferior y viceversa.
5- Aguantar un lápiz horizontalmente entre la nariz y el labio superior.

1.- Imitar beso y sonrisa, con los labios juntos.
2.- Adelante y atrás, con los labios separados enseñando los dientes.
3.- Esconder los labios y sacarlos en posición de reposo.
4.- Chupar el labio superior con el inferior.
5.- Chupar el labio inferior con el superior.
6.- Con los incisivos superiores morder el labio inferior.
7.- Con los incisivos inferiores morder el labio superior.
8.- Imitar la posición labial de las vocales.
9.- Distender la comisura de un lado y del otro, alternativamente.
10.- Vibración de labios.

1.- Apretar y aflojar los labios sin abrir la boca.
2.- Proyectar los labios unidos seguidamente, manteniéndolos unidos, estirar la boca como si fuéramos a sonreír.
3.- Sostener una pajita, un pito o cualquier otro objeto sólo con los labios.

1.- Separar ligeramente y juntar los labios con rapidez.
2.- Morderse el labio inferior con los dientes superiores y a la inversa.
3.- Rápidos movimientos de unión y separación de los labios articulando el sonido /p/.

1.-Descender el labio superior hasta cubrir el borde de los incisivos y luego elevarlo hasta descubrir la encía.
2.-Elevar el labio superior y descender el inferior para que se vean los dientes y las encías.
3.-Pasar de forma rápida y continuada de un sonidos vocálico a otro.

¿Sabéis cuáles son las puertas de la caseta donde vive la lengua? Pues son los labios, y además tienen un buen portero, si ellos no quieren no entra nadie. Apretamos con fuerza los labios y probamos de entrar un dedo: no puede pasar. Ahora dejamos de pulsar y el dedo pasa tranquilo.

Potenciar la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y campanilla. Juntar los labios (estamos muy serios), pero cuando toca la campanilla sonreímos dulcemente.

Potenciar la separación y implosión labial

Instrumentos: los labios. Nos mojamos los labios y los separamos muy suavemente, sacando un poco de aire hacia fuera. Después haremos besos al aire (fuertes y sonoros).

Potenciar la movilidad labial

Instrumentos: Labios. Imitamos el morro de los cerditos, con los labios hacia afuera hasta tocar la nariz.

Potenciar la relajación labial

Instrumentos: Labios y dientes. Los labios están cansados y los ayudaremos a descansar, dándoles suaves masajes con los dientes, como si nos raspásemos los labios con los dientes.

Favorecer la prensión labial

Instrumentos: Labios, caramelo. Organizaremos un concurso. Dejaré un caramelo encima de su mesa y delante de cada uno. Con las manos detrás, debe levantar el caramelo con la ayuda de los labios, pulsándolo y cogiéndolo sólo con los labios.

Favorecer la presión labial

Instrumentos: Labios y dedo índice. Haremos fuerza con los labios sobre el dedo. Colocamos el dedo índice horizontalmente sobre el labio inferior y abrimos y cerramos la boca presionando el más fuerte que podamos.

Favorecer la máxima amplitud labial

Instrumentos: boca y labios. Articular las vocales / a /; / o /; / u /. Primero abriremos al máximo los labios y decimos: "aaaaaaaaaaaaa". Ahora pondremos los labios en forma de redonda y decimos: "oooooooooooooooo". Y por último, cerraremos los labios todo lo que podamos y decimos: "uuuuuuuuuuuuuuu"

Favorecer la explosión labial

Instrumentos: Boca, labios y manos. Con la boca y los labios podemos hacer grandes explosiones. Llenamos la boca de aire, hinchamos bien las mejillas y con las manos puestas fuertemente encima de ellas, haremos una explosión de aire.

Favorecer la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y boca. Jugaremos a los abuelos. Los niños hacen de ancianos y como no tienen dientes, lo harán escondiéndolos detrás de los labios.

Afianzar la elasticidad labial

Instrumentos: Labios y dedos. Nos estiraremos los labios colocando cada dedo pequeño en cada uno de sus extremos.

Favorecer la tensión de los labios

Dispararemos el labio inferior, relajado, con los dedos, provocando pequeñas implosiones sonoras. Después podemos hacer lo mismo con el labio superior.

Favorecer la vibración múltiple de los labios

Instrumentos: labios, boca y lengua. Imitaremos el ruido de las motos con los labios.

Favorecer la relajación de los labios

Aprender a darse pequeños masajes en los labios con los dedos: masajes circulares, pellizcos suaves, masajes transversales. Siempre primero en un labio y luego en el contrario.

Favorecer el equilibrio labial

Aguantar objetos con los labios.

PRAXIAS LINGUALES



CIRCUITOS DE PRAXIAS

Se realizarán praxias a modo de juego. Se pondrán en un panel o en el suelo dibujos de praxias. EL alumnado tendrá que ir realizando las praxias de ese circuito. Otro modo sería jugar con el alumnado a tirar un dado de praxias y realizar la praxia que le toque.

OCA DE PRAXIAS

A modo de juego de la oca, se elaborará un tablero en el que casillas con praxias, con un inicio y un final. Mediante un dado que indique números, el alumnado jugará a ir realizando praxias hasta llegar al final. Ganará el que antes llegué a la casilla final.

1- Boca cerrada, poner la lengua a un lado y al otro fingiendo tener un caramelo dentro de la boca.
2- Abrir la boca sacando la lengua y moverla hacia arriba y hacia abajo.
3- Doblar la lengua hacia arriba y morderla con los dientes, y doblar la lengua hacia abajo mordiéndola también con los dientes.
4- Relamerse los labios con la lengua.
5- Chasquear la lengua.
6- Sacar la punta de la lengua y llevarla desde una comisura de los labios a otra.
7- Sacar un poco la lengua y morderla ligeramente.

1.- Sacar la lengua lo máximo posible y volverla dentro de la boca en movimientos repetidos a distintos ritmos.
2.- La punta de la lengua, se lleva de un salto de una comisura labial a la otra al ritmo que se marque, evitando los movimientos asociados.
3.- Descubrir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua sobre el labio superior de una comisura a la otra.

1.-Sacar la lengua al máximo posible y mantenerla inmóvil en posición horizontal.
2.-Describir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua en el labio inferior de una comisura a otra.
3.-Movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua, vibrando el labio superior.

Movimientos internos de la lengua

1.-Con la boca abierta pasar la lengua por el borde de los incisivos superiores, describiendo cada vez un arco mayor, que abarque también el borde de los caninos y los premolares. Repetirlo igual para los inferiores.
2.-Pasar la punta de la lengua por el centro del paladar, de atrás hacia delante y a la inversa, con la boca cerrada y abierta.

Movimientos internos

1.- Dirigir la lengua a los lados de la boca apoyando la punta en la cara interna de las mejillas.
2.- Realizar movimientos verticales de la lengua, tocando con ella la parte posterior de los incisivos superiores e inferiores. Primero con la boca abierta y luego cerrada.
3.- Deslizar la lengua con las puntas entre los dientes y el labio inferior y describir un semicírculo. Repetir igual con la parte superior.

Movimientos externos

1. Describir semicírculos apoyando y deslizando la punta de la lengua sobre el labio superior de una comisura a la otra.
2. Movimientos giratorios de la lengua siguiendo toda la superficie de los labios. Primero en una dirección y luego en otra.
3. Movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua, vibrando el labio superior.

Movimientos internos

1. Deslizar la lengua con la punta entre los dientes y el labio inferior y describir un semicírculo. Repetir igual con la parte superior.
2. Movimiento giratorio de la lengua con la punta entre los labios, realizado primero en un sentido y luego en otro.
3. Pasar la punta de la lengua por el centro del paladar, de atrás hacia delante y a la inversa, con la boca cerrada y abierta.

Coreografía musical

- Movimientos corporales asociados a movimientos linguales y a música
- Lengua abajo- nos agachamos
- Lengua arriba. Subimos
- Varias veces hasta que cambie la música
- Lengua hacia el lado derecho, cuerpo se mueve hacia ese lado,
- Lengua hacia el lado izquierdo, cuerpo se mueve hacia ese lado
- Cambio de la música.
- Lamer el labio de arriba, mover cintura hacía el lado derecho o izquierdo dependiendo de la direccionalidad de la lengua.
- Lamer el labio de abajo, mover la cintura hacia el lado derecho o izquierdo dependiendo de la direccionalidad de la lengua y el cuerpo ligeramente agachado.
- Cambio de música.
- Lengua hacia los dientes de arriba y hacia los dientes de abajo. Movimiento alternativo de pies y manos como si fuéramos soldados.
- Cambio de música
- Lengua abajo. Brazos con fuerza hacia abajo.
- Lengua arriba. Brazos con fuerza hacia arriba
- Cambio de música.
- Lengua dentro de la boca como un caramelo, en el lado derecho y en el izquierdo. Acompañada de movimientos alternativos de cabeza hacia un lado u otro.
- Cambio de música.
- Movimiento de lengua por fuera alrededor de los labios. Acompañada de movimiento de cintura como si bailáramos con el hula-hoop. Cambia el giro de lengua, cambio el giro de cintura.



1.- Sacar y meter la lengua, manteniendo la boca abierta.
2.- Lengua arriba y abajo, manteniendo la boca abierta.
3.- Llevar la lengua de un lado a otro, tocando las comisuras.
4.- Con la punta de la lengua empujar una mejilla y otra, alternativamente.
5.- Lengua arriba y abajo, detrás de los incisivos superiores e inferiores.
6.- Chupar, con la punta de la lengua, el labio superior en ambas direcciones.
7.- Chupar, con la punta de la lengua, el labio inferior en ambas direcciones.
8.- Chupar, alternativamente, el labio superior e inferior con un movimiento rotatorio amplio.
9.- Con la boca entreabierta dejar la lengua ancha y relajada y estrecha y tensa.
10.-Vibración de lengua, haciendo pedorretas.

Movilidad lingual (extensión)

- Profesor/a y niños/as sentados en círculo.
- ¿Os habéis fijado que en nuestra cara (se pasa el profesor/a la mano por la cara) hay una casita (pequeña detención en la boca)? Sí, claro, es la boca, abrirla... y en ella vive una señora muy importante: es la lengua. Pero la señora lengua, está cansada y aburrida de estar sola; ¿la sacamos a dar un paseo? Si, ¿verdad? pues bien vamos a sacar la lengua todo lo que podamos y la vamos a mover, para que salude a las lenguas de los otros niños/as... Pedirles que la saquen lo más posible, pero dejarles hacer los movimientos libremente.
- Lamer un poco de azúcar en una hoja, mano, etc.

Controlar la movilidad lingual (extensión lingual)

- Sentados en círculo.
- Hoy hace mucho frío y la señora lengua sólo puede asomarse a la ventana de su casa, porque tiene miedo a resfriarse. Pero asoma la puntita entre los labios y saluda a sus amigas (movimientos libres con la punta de la lengua).

Potenciar los movimientos linguales rítmicos

- Sentados en círculo.
- Hoy hace mucho viento, pero la señora lengua quiere salir a dar un paseo, se asoma... pero se asusta con el viento y se vuelve a encerrar. (Continuar con el ejercicio, vuelve a salir se vuelve a meter, etc. Trabajarlo en días sucesivos, hasta lograr que la lengua salga y entre en la boca con movimientos rítmicos sin abrir los labios).
- La profesor/a puede acompañar con palmadas para ayudar a marcar el ritmo.

Potenciar los movimientos laterales de la lengua

- La señora lengua ha decidido barrer el polvo de su balcón. Estaba lleno de polvo.

Nosotros le ayudamos a hacerlo, así que con la boca entreabierta, vamos paseando la lengua de un extremo de los labios a otro varias veces.

- Nota: para motivarles se les puede ir pasando un chupa-chups de un extremo al otro de la boca y después de unos minutos en los que le den lametones, sin introducirlo en la boca, dejarles que se lo coman libremente.

Favorecer el equilibrio lingual

- Inmovilización de la lengua sin apoyo.
- La señora lengua fue al circo y aprendió muchos equilibrios que quiere practicar. No creáis que son fáciles, pero ella es muy arriesgada.
- Se abre la boca, la lengua sale lentamente de ella, se estira lo más que puede, permanece unos momentos quieta, sin temblar, y regresa a la boca despacio, sin tocar los dientes. ¡Bravo, es una artista y lo ha conseguido!

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos ascendentes

- Equilibrio lingual con soporte superior.
- Y ahora ¡más difícil todavía! La lengua quiere tocar la nariz ¿Lo conseguirá? Vamos a probarlo.
- Cuando alcance la nariz, permanecerá unos instantes quieta, guardando el equilibrio. Después, regresará a la boca y aplaudiremos muy fuerte su proeza.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos descendentes

- Equilibrio lingual con soporte inferior.
- Pero esta lengua es muy atrevida. En el circo aprendió también otro equilibrio: Tocar la barbilla. Dejemos que lo haga, seguro que puede.
- Sale de la boca, baja por la barba hasta llegar al extremo de la barbilla. ¡Lo ha conseguido! Se merece un aplauso.

Potenciar la tonicidad lingual

- Colocación correcta de la lengua.
- La señora lengua está muy cansada, muy cansada. Vamos a dejar que se vaya a dormir.
- Para ello le ayudaremos a colocarse echada sobre el paladar, ¡eso es! que toda la lengua toque todo el paladar y la puntita de la lengua toque los dientes de arriba. ¿A ver cómo lo hacéis? ¡Bien! ¡Bien!
- Ahora en esta postura, cerramos la boca: Los dientes, los labios y nos apoyamos encima de la mesa para descansar un poquito.
- Yo iré pasando para ver si tenéis la lengua muy bien puesta en su camita, pues de lo contrario no podrá descansar.

Favorecer la alternativa tensión-relax lingual

- Comprobación de la elasticidad lingual.
- Después de haber tratado tanto nuestra lengua, nos hemos dado cuenta de que es muy blanda. Por esto están guardándola unos centinelas muy duros y rígidos, los dientes, que vigilan para que no se le haga daño. Pero si les pedimos a los dientes que nos ayuden a comprender qué blanda es la lengua, lo harán con mucho gusto.
- Veréis, los dientes muerden muy suave y muy despacio la puntita de la lengua, luego por el medio, después por atrás. ¡Qué blandita es! ¿Verdad?



Potenciar el control tónico de los movimientos linguales

- Movimientos linguales semicirculares sobre dientes superiores.
- Los dientes son amigos de la lengua, por eso la señora lengua los visita suavemente sobre ellos, como acariciándolos.
- Veamos, hoy ha ido a ver a los dientes del piso de arriba: Buenos días. Hola, señora lengua. Pase, pase, vaya pasando. Y la lengua pasa suavemente con su puntita por el borde de las muelas, de los dientes delanteros, y sigue con las muelas del otro lado. Luego va y vuelve, varias veces. Una vez que ha salido de casa tiene que aprovechar la ocasión.

Vivenciar la sensibilidad lingual

- Movimientos linguales semicirculares sobre los dientes inferiores.
- Hoy la señora lengua decide ir a visitar los dientes del piso de abajo.
-Primero da pequeños golpecitos sobre las muelas, espera un poco y ¡por fin! le abren. Buenas tardes. Hola señora lengua, le estábamos esperando. Y la lengua se pasea por las muelas, los colmillos, los dientes delanteros, y otra vez los colmillos, las muelas y va y viene, aunque le cuesta un poquito más caminar por el piso de abajo, pues le parece que los dientes son más cortantes. Pero como son buenos amigos, disfrutan mucho y luego, ya de noche, se despiden.

Potenciar la fuerza lingual

- Desplazamientos de contacto con el paladar.
- Ha llegado otro día de hacer limpieza.
- La señora lengua sale a la calle, compra una escoba, la toma bien sujeta en su punta y empieza a barrer. Nosotros podemos ver cómo lo hace en el espejo, o mirando a nuestro compañero: Fija la punta en los dientes de arriba y con fuerza va limpiando de saliva todo el paladar hasta el fondo, y así una, dos, tres veces... ¡claro, es muy limpia! Cuando ha terminado, se cierra la boca y la lengua se pone a descansar en su camita.



Vencer resistencias con fuerza lingual

- Presión lingual sobre una resistencia mandibular.
- La señora lengua fue al parque y aprendió a hacer el gorila, y ahora, ¡lo imita con una facilidad...!
- Pone toda su masa entre los dientes y el labio de abajo y mueve la mandíbula.

¡Qué divertido! Si le ayudamos con las manos y los brazos todavía pareceremos más gorilas. Y ¿Qué os parece si jugamos a los gorilas o a Tarzán y los monos?

- Pues salimos al patio y podéis hacerlo.

Asociar la fuerza a la movilidad lingual

Instrumentos: lengua, carrillos, caramelos.

- Movimientos internos y desplazamientos laterales.
- ¿Qué os parece? me estoy comiendo un caramelo. Sí, claro, tengo un bulto en el carrillo, y ahora me lo cambio de lado.
- ¿Cómo podemos saber si tengo un caramelo? ¡Ah, claro! abriendo la boca. Bien, ¿y qué? No, no tengo nada. Pero la señora lengua me ha ayudado a engañaros.
- ¡A ver si sabéis vosotros engañarme también! Al que me engañe mejor haciendo el caramelo le daré yo un caramelo de verdad.

Potenciar la movilidad lingual

Dentro de la caseta hay una señora que es la dueña de esta casa, la lengua; está cansada y aburrida de estar a oscuras. Sacar la lengua a pasear fuera de la boca. Saludar con la lengua a las otras sus compañeras.

Controlar la movilidad lingual

Hace mucho frío, la señora lengua sólo puede sacar un poco la cabeza por la ventanilla de su casa porque tiene miedo a resfriarse. Pero saca la cabecita entre los labios y saluda a sus amigas.

Potenciar los movimientos linguales rítmicos

La señora lengua ha decidido ir al parque a saltar a la comba. Sale y entra en la boca con movimientos rítmicos, sin abrir los labios. Se puede acompañar dando palmadas.

Potenciar los movimientos laterales

La señora lengua ha decidido barrer su balcón. Estaba lleno de polvo. Nosotros le ayudamos teniendo la boca entreabierta, vamos pasando la lengua de un extremo al otro de los labios varias veces.

Favorecer el equilibrio lingual

La señora lengua fue al circo y aprendió muchos equilibrios que quiere practicar. Abrir la boca, sacar la lengua lentamente, se estira tanto como puede, se queda unos momentos quieta, sin temblar, y retorna a la boca poco a poco, sin tocar los dientes.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos ascendentes

La señora lengua quiere tocar la nariz.

Favorecer el equilibrio lingual con movimientos descendentes

La señora lengua fue al circo y aprendió también otro equilibrio: tocarse la barbilla.

Potenciar la tonicidad lingual

La señora lengua está muy cansada y se acuesta: le ayudaremos a colocar en acostada sobre el paladar y ahora en esta postura, cerramos la boca.

Favorecer la alternativa tensión-relajación lingual

Los dientes muerden muy suavemente y muy poco a poco la puntita de la lengua, después, por medio, más tarde, por detrás.

Vivenciar la sensibilidad lingual

Movimientos linguales semicirculares sobre los dientes inferiores y superiores. "La señora lengua decide ir a visitar los dientes del piso de abajo y de arriba. Primero mujer pequeños golpecitos sobre las muelas y luego pasea por la boca, los colmillos y los dientes de delante.

Potenciar la fuerza lingual

Desplazamientos de contacto con el paladar. "La señora lengua compra una escoba y comienza a limpiar con saliva todo el paladar con la punta de la lengua".

Asociar la fuerza a la movilidad lingual

Instrumentos: lengua y muelas. Movimientos internos y desplazamientos laterales (caramelo). "La señora lengua me ayudará a engañaros, ¿quién será quien me engañe mejor haciendo el caramelo?".

1.- Apretar y aflojar los labios sin abrir la boca.
2.- Mascar 10 veces.
3.- Abrir y cerrar la boca deprisa.
4.- Abrir y cerrar la boca despacio.
5.- Sacar la lengua lo máximo que se pueda.
6.- Sacar la lengua lo mínimo posible, asomando solo la punta entre los labios.

1.-Abrir la boca despacio y cerrarla rápido.
2.-Abrir la boca rápido y cerrarla despacio.
3.- Morder el labio inferior con los dientes superiores y viceversa.
4.- Abrir la boca, sacar la lengua y meter la lengua cerrando la boca.
5.- Abrir la boca, sacar la lengua y llevarla a la izquierda y luego a la derecha.

1.- Realizar rápidos movimientos de unión y separación de los labios, articulando papapapapapa.
2.- Articulación de la /a-o-u/ y de la /a-e-i/ exagerando el movimiento de los labios.
3.-Proyectar los labios unidos hacia afuera y sonreír.
4.- Sacar la lengua despacio y meterla deprisa.
5.-Sacar la lengua rápido y meterla rápido. 6.-Abrir la boca, sacar la lengua y llevarla hacia arriba y hacia abajo.

Haciendo como las serpientes

Se indica al niño que saque y mueva la lengua de derecha a izquierda sucesivamente.

Haciendo como el sapito

Se indica al niño que saque y meta la lengua en rápida sucesión.

Saludando y escondiéndose

Se indica al niño que extienda la lengua tan lejos como sea posible y rápidamente la meta a la boca.

No te muevas lengua

Se indica al niño que saque la lengua y tenerla inmóvil durante un minuto, repetir la acción hasta 5 veces.

La lengüita abejita

Se indica al niño que mueva la lengua en círculo, alrededor de los labios untados de miel.

Comiendo mi bombón invisible

Se indica al niño que empuje con la lengua, la mejilla derecha y con la mejilla izquierda.

Pinocho

Se indica al niño que trate de tocar la nariz con la punta de la lengua.

El resbaladero

Se indica al niño que se toque la barbilla con la punta de la lengua.



La lengua bailadora

Se indica al niño que sacuda la lengua rápidamente.

El parabrisas

Se indica al niño que pase la punta de la lengua por el velo del paladar sucesivamente.



- La punta de la lengua se lleva de un salto de una comisura labial a otra, al ritmo que se marque, evitando los movimientos asociados.
- Movimiento vertical de la lengua, subiéndola y bajándola, y apoyando la punta en el centro del labio superior y del inferior respectivamente, manteniendo el movimiento a distintos ritmos.
- Describir semicírculos, apoyando y deslizando la punta de la lengua en el labio inferior de una comisura a otra.

Movimientos internos

- Realizar movimientos verticales de la lengua tocando con ella la parte posterior de los incisivos superiores e inferiores. Primero con la boca abierta, y luego repetirlo con la boca cerrada.
- Nuevos movimientos verticales, situando, la punta de la lengua entre los incisivos y el labio superior e inferior sucesivamente.

1. Sujetar la lengua dentro de la boca doblada hacia arriba y mantenerla sujeta por los incisivos superiores, y desde esta postura impulsarla con fuerza hacia fuera.
2. Sacar la lengua ligeramente y mantenerla ancha y delgada de forma que toque las dos comisuras de la boca, y luego ponerla gruesa y estrecha en movimientos sucesivos.
3. Sacar la lengua inicialmente como en el ejercicio anterior y doblarla juntando sus bordes laterales, formando un canal longitudinal

Movimientos internos

1. Pasar la punta de la lengua por los alvéolos superiores e inferiores
2. Doblar la lengua hacia arriba y hacia atrás, manteniéndola sujeta entre los incisivos y realizarlo igualmente doblándola hacia abajo y hacia atrás.
3. Con la punta de la lengua dirigida hacia el paladar, iniciar movimientos de choque contra los incisivos superiores, que terminen con la salida de la lengua entre los labios.



1- Boca cerrada, poner la lengua a un lado y al otro fingiendo tener un caramelo dentro de la boca.
2- Abrir la boca sacando la lengua y moverla hacia arriba y hacia abajo.
3- Doblar la lengua hacia arriba y morderla con los dientes, y doblar la lengua hacia abajo mordiéndola también con los dientes.
4- Relamerse los labios con la lengua.
5- Chasquear la lengua.
6- Sacar la punta de la lengua y llevarla desde una comisura de los labios a otra.
7- Sacar un poco la lengua y morderla ligeramente.

1.- Sacar la lengua lo mínimo posible, manteniendo los labios relajados sin abrir la boca, de forma que sólo aparezca la punta entre los labios.
2.- Movimiento vertical de la lengua, subiéndola y bajándola, apoyando la punta en el centro del labio superior y del inferior respectivamente, manteniendo el movimiento a distintos ritmos.
3.- Movimientos giratorios de la lengua siguiendo toda la superficie de los labios. Primero en una dirección y luego en la otra.

Movimientos internos

1.- Imitar con la lengua como si estuviéramos chupando un chupa-chups.
2.- Nuevos movimientos verticales, situando la punta de la lengua entre los incisivos y el labio superior e inferior sucesivamente.
3.- Movimientos giratorios de la lengua con la punta entre los labios.
Realizarlo primero en un sentido y luego en otro.

Afianzar la movilidad lingual

Nuestra amiga lengua ha decidido pasearse por la acera de arriba y de abajo, junto a la puerta de su casa.

Favorecer la elasticidad lingual

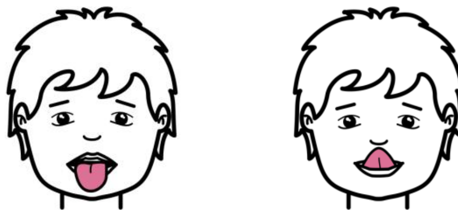
La señora lengua se fue al gimnasio y aprendió muchos de ejercicios, como doblarse hacia arriba con la ayuda de los dientes.

Consolidar la elasticidad lingual.

La señora lengua aprendió el ejercicio más difícil del gimnasio, doblarse por la mitad como si fuera una hoja de papel.

Potenciar el equilibrio lingual

La señora lengua también aprendió a abrir la boca, salir fuera y descansar en el labio de abajo, levantarse después muy deprisa y subir hasta tocar con la punta el medio del labio de arriba.



Afianzar el equilibrio lingual

Nos miraremos en el espejo para mirar la lengua, los dientes, la campanilla y el paladar. Pasearemos la lengua por el alveolo.

Consolidar el equilibrio lingual

Tocamos los dientes de abajo con la lengua y los alvéolos.

Afianzar y consolidar la tonicidad lingual

La lengua tiene muchas formas, puede ser ancha, muy ancha. La sacamos tan ancha como podamos, tanto que toque los extremos de los labios. Ahora puede ser también más estrecha. La sacaremos y entraremos en la boca muy rápidamente.

Aplicar el control tónico a los movimientos linguales

Hoy, la señora lengua quiere limpiar bien el recibidor de su casa, por eso se pasea muy trabajadora entre los labios y los dientes, dando vueltas continuamente como si fuera una aspiradora.

Afianzar la fuerza lingual

Ya sabemos que la lengua es muy limpia, sin embargo, que la limpieza a ella? Pues los dientes. Sacamos la lengua y nos la mordemos con los labios, la apretamos con los dientes y la hacemos entrar poco a poco; así queda limpia y fina.

Consolidar la fuerza lingual selectiva

La lengua nos puede ayudar también a limpiar los dientes. La apretamos contra los dientes y succionamos o aspiramos aire.

Consolidar la movilidad lingual

Con la boca cerrada intentaremos mover la lengua de arriba abajo. Primero la colocamos entre los labios y los dientes de arriba. Después, con la punta de la lengua barriendo los labios por dentro, la desplazaremos hacia abajo. Todo ello sin abrir la boca, pero podemos mirar en el espejo la trayectoria que hace la lengua dentro de la boca.

Consolidar la agilidad lingual

Reducir la lengua lo más atrás que podamos teniendo la boca cerrada, como si quisiéramos tocar con la punta la campanilla. En un segundo movimiento del levantaremos hacia delante, y así sucesivamente.

Crear el hábito de la correcta colocación de la lengua en la boca

Es muy importante recordar cuál es la postura correcta de la lengua: mantener la boca cerrada, respirar por la nariz y colocar la lengua en su cama, descansando en el paladar.

Potenciar el control tónico lingual

Hacemos movimientos rápidos de salida y entrada de la lengua en la boca, vibrante sobre el labio superior.

Consolidar el control tónico lingual

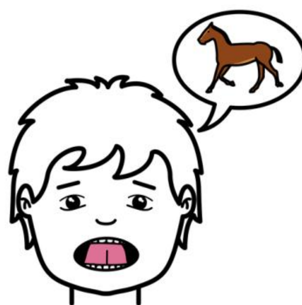
Sujetar la lengua hacia dentro y dispararla hacia fuera provocando implosiones y ayudándonos con los dientes superiores como palanca.

Vibraciones linguales

Hacer vibrar la lengua sobre el paladar haciendo una yerra muy prolongada /rrrrrrrr/.

Aplicar la fuerza lingual a movimientos implosivos

Imitaremos el trote del caballo.



CUENTO DE *LA SEÑORA LENGUA*

"Todas las personas llevamos con nosotros a un personaje al que queremos mucho, es la Señora Lengua. Es una señora alta, esbelta a quien le gusta presumir y darse a conoce. Por eso, sale muy a menudo de su casa. ¿Sabes cuál es su casa? Ésta (*se señala la boca*), sí vive en una cueva, pero no es una cueva, pero no es una cueva cualquiera. Esta cueva tiene un salón gigante, dos habitaciones, cocina, baño y ¡hasta despensa! (*se señala a los labios*). La Señora Lengua es muy trabajadora así que todos los días se levanta muy temprano y ¿sabes lo primero que hace' Asomarse un poquito para ver qué tal tiempo hace. Primero mira enfrente, después a un lado y luego al otro lado. Según el día que haga se va de compras, o al monte, o al circo,… Hoy hace muy buen día.
Y la Señora Lengua ha decidido irse a hacer deporte y dar un paseo por la montaña. Pero antes ha de limpiar la casa:

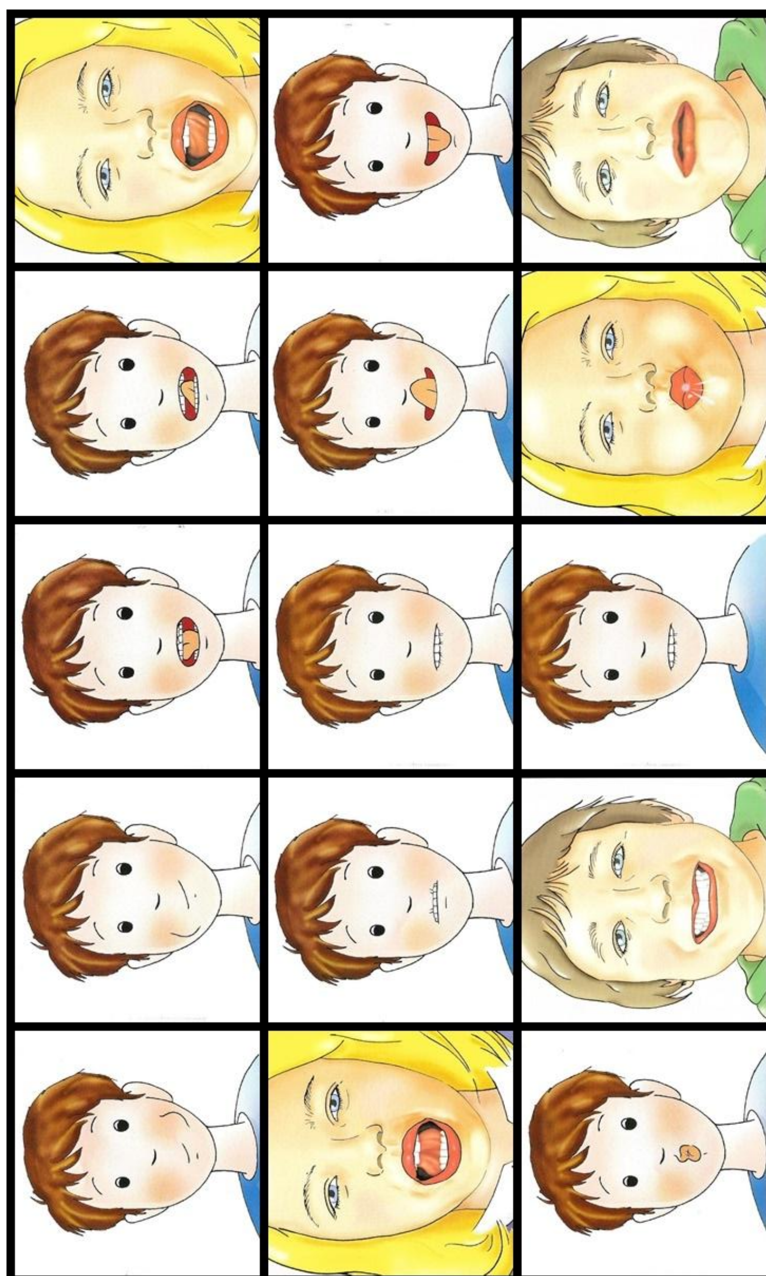
- Limpia las paredes de un lado. *(Flemón con la lengua a la derecha)*
- Limpia las paredes del otro lado *(flemón con la lengua a la izquierda)*
- -Limpia la despensa (*relamerse los dientes inferiores y superiores alternativamente por la cara posterior y anterior de los incisivos y abrir la boca todo lo que se pueda para rozar los bordes de los dientes superiores e inferiores con la lengua*).
- Limpia el baño (*relamerse las muelas de arriba de la derecha y de la izquierda alternativamente*).
- Limpia la cocina *(llegar con la lengua a los alvéolos)*
- Limpia el *techo (limpiar el paladar con la lengua de atrás hacia delante)*
- Limpia los balcones *(relamerse el labio de arriba y el de abajo alternativamente. Morderse el labio superior e inferior alternativamente)*
- Sacude la gigante alfombra por el balcón *(dirigir la lengua hacia atrás. Recorre con la punta todo el paladar y sacarla fuertemente chocándola con los dientes de arriba)*
- Y después de tanto trabajo descansa tendida sobre el suelo.

Una vez que ha descansado decide jugar al fútbol. Comienza haciendo unas tiradas a portería. *(Colocar la punta de la lengua en la cara interna de los incisivos superiores, sacarla fuertemente)* Y después se va a correr. Cuando parece estar fatigada pega un salto y comienza a hacer ejercicios. *(Lengua dirigida a la nariz y al suelo alternativamente)*

Pasado un rato comienza a dudar si ir o no al monte *(poner morro a la derecha y a la izquierda alternativamente)*, al final decide que sí y sube al *monte (lengua hacia arriba)*. Allí se encuentra con una gran cueva que se abre y se cierra, decide entrar y se encuentra con un león de grandes dimensiones que no hace más que enseñarlos (*enseñar los dientes y esconderlos alternativamente*). A la Señora Lengua le entran escalofríos

(soplar dejando los labios relajado, de forma que vibre. Dejar la lengua relajada), y comienza a temblar *(inspirar por la nariz lentamente, expulsar el aire violentamente moviendo los labios. Intentar que vibre la lengua al expulsar el aire)*. La Señora Lengua tira al león un beso y una sonrisa para *tranquilizarla (poner morro y sonrisa con los labios alternativamente)*.

El león no reacciona, y esta vez mueva la lengua, así que la Señora Lengua sale despavorida de la cueva, corre con todas sus fuerzas, baja la montaña, llega a su casa, entra, cierra la puerta y se enrosca para descansar. La lengua piensa: cada día una aventura. ¿Qué le ocurrirá mañana?



PRAXIAS FACIALES



- Los OJOS son las VENTANAS (abrimos y cerramos)
- La NARIZ es el TIMBRE de la casa
- La BOCA es la PUERTA.
- La LENGUA es una señorita que vive en ella.

1. Abrimos la puerta al máximo (abrir la boca exagerando) y cerramos la puerta (cerrar la boca). 5 veces

2. La señorita abre la puerta y se asoma a la calle (sacar la lengua al máximo) y luego entra en su casa y cierra la puerta (meter la lengua y cerrar la boca). 5 veces

- Inflar las dos mejillas con un buche de agua, manteniéndolo.
- Llevar el buche de agua de una mejilla a la otra.
- Inflar las mejillas con aire, manteniéndolo.
- Aspirar las dos mejillas.
- Inflar una y otra mejilla con aire, alternativamente.

PRAXIAS MANDIBULARES



Potenciar los movimientos mandibulares

Instrumentos: chicle, dientes y mandíbulas.
- Masticación de material blando.
- La boca sirve para comer.
- Los dientes mascan, la mandíbula se mueve.
- Así es que para celebrar este acontecimiento, os voy a regalar un chicle a cada uno, y mientras lo mascamos nos miramos unos a otros a ver qué cara ponemos.
- Hacemos todos *ñam ñam ñam...*¡Qué rico!

Potenciar la fuerza mandibular

Instrumentos: Manzana, dientes, mandíbulas.
- Masticación de material duro.
- ¿Qué tengo en esta bolsa? ¿Quién lo adivina? ¿Queréis tocar la bolsa a ver qué os parece que tengo? ¡Muy bien! son manzanas. ¿Recordáis cómo mascamos el otro día chicle? ¿Qué cara poníamos? pero para eso había que hacer poca fuerza.
- Hoy vamos a mascar la manzana (o zanahoria) con las muelas y todos veremos la fuerza que hay que hacer fijándonos en las caras de nuestros compañeros.

Favorecer la deglución mediante correctos movimientos mandibulares

Instrumentos: conguitos, dientes, mandíbulas.
- Disolución de material en la boca.
- Hoy traigo una caja de conguitos. Pero ¡Alerta! se han de comer sin masticar, disolviéndolos suavemente en la boca.
- Al final podremos masticar el cacahuete antes de que os lo comáis.

Vivenciar la movilidad y la inmovilidad de las respectivas mandíbulas

Instrumentos: manos, mandíbulas.
Actividades
- Apertura y cierre bucal.
- ¿Sabéis que sólo se mueve una mandíbula al mascar o al hablar, o al abrir y cerrar la boca?
- Vamos a comprobarlo: colocamos una mano debajo de la nariz y abrimos y cerramos la boca varias veces. ¿Qué mandíbula se mueve?

1- Abrir y cerrar la boca lentamente.
2- Abrir y cerrar la boca rápidamente.
3- Masticar con los labios juntos.
4- Abrir y cerrar la boca exageradamente imitando a un cantante de ópera.
5- Mover la mandíbula de derecha a izquierda, haciendo como que somos payasos.
6- Apretar mucho los dientes y aflojarlos después.

1.- Abrir y cerrar la boca lentamente.
2.- Abrir y cerrar la boca rápidamente.
3.- Abrir la boca despacio y cerrarla deprisa.
4.- Abrir la boca deprisa y cerrarla despacio.
5.- Masticar con la boca cerrada.
6.- Masticar con la boca abierta.
7.- Mover la mandíbula inferior de un lado al otro, alternativamente.

1. Apretar los dientes y aflojarlos
2. Abrir y cerrar la boca a distintos ritmos.
3. Imitar un bostezo.
4. Hacer como que masticamos.

Potenciar los movimientos mandibulares

Instrumentos: Chicle, dientes y mandíbulas. La boca sirve para comer; los dientes mastican y la mandíbula se mueve.

Potenciar la fuerza mandibular

Instrumentos: Caramelos, dientes y mandíbulas. ¿Recordáis como masticamos el otro día el chicle? ¿Había que hacer poca fuerza? Hoy masticando un caramelo con las muelas y todos veremos la fuerza que hay que hacer.

Vivenciar la movilidad y la inmovilidad de las respectivas mandíbulas

¿Sabéis que sólo se abre una mandíbula al morder o hablar, o al abrir y cerrar la boca? Colocamos una mano bajo la nariz y abrimos y cerramos la boca varias veces. ¿Qué mandíbula se mueve?

Afianzar los movimientos mandibulares

Imitaremos los gatos cuando hacen un bostezo, abriendo mucho la boca.

Favorecer la disociación mandibular

Ponemos las puntas de los dedos apretando el bigote y los pulgares ligeramente apoyados sobre los extremos de la barbilla, y ahora movamos-la de un lado a otro.

Favorecer los movimientos mandibulares longitudinales

Hace mucho frío y temblamos. Los dientes también tiemblan.

Consolidar la fuerza mandibular

Abrir la boca, colgar todos los dedos de una mano a los dientes de abajo y cerrar la boca resistiendo la fuerza hacia arriba.

PRAXIAS VELO DEL PALADAR



- Toser
- Bostezar.
- Hacer gárgaras con agua y sin agua.
- Emitir la vocal “a”.

1.- Toser.
2.- Hacer gárgaras con agua.
3.- Hacer gárgaras sin agua.
4.- Aspiraciones profundas, expulsando el aire por la nariz.
5.- Bostezo.
6.-Tomar aire por la nariz y hacer espiraciones fuertes, nasales, y bucales, alternativamente.
7.- Emisión de / A / viendo en el espejo y controlando los desplazamientos del velo del paladar.

El pastel

El niño sopla y apaga velitas como si fueran las de un pastel de cumpleaños.

Como suena

El niño sopla armónica o flauta para que oiga como suena.

El policía

El niño sopla silbatos, pitos o un gorgorito “jugando así al policía”.

El perrito

El niño es motivado a decir guau- guau.

Las pajitas

Empleando una pajita el niño sopla agua contenida en un vaso.

Pompitas mágicas

El niño sopla pompas de jabón.

¿Cómo lo dices?

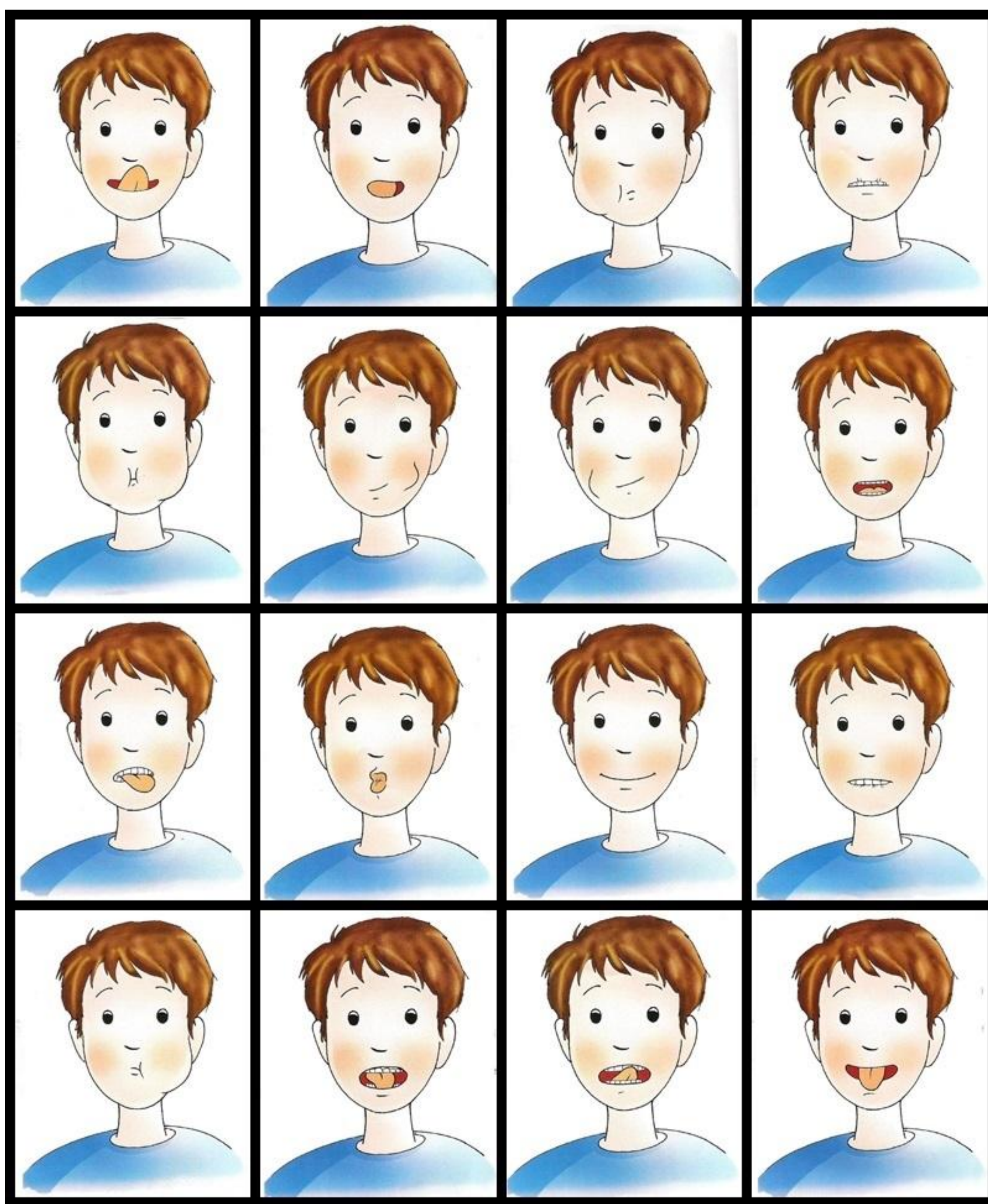
El niño repite la palabra PATAKA.

Los bomberos

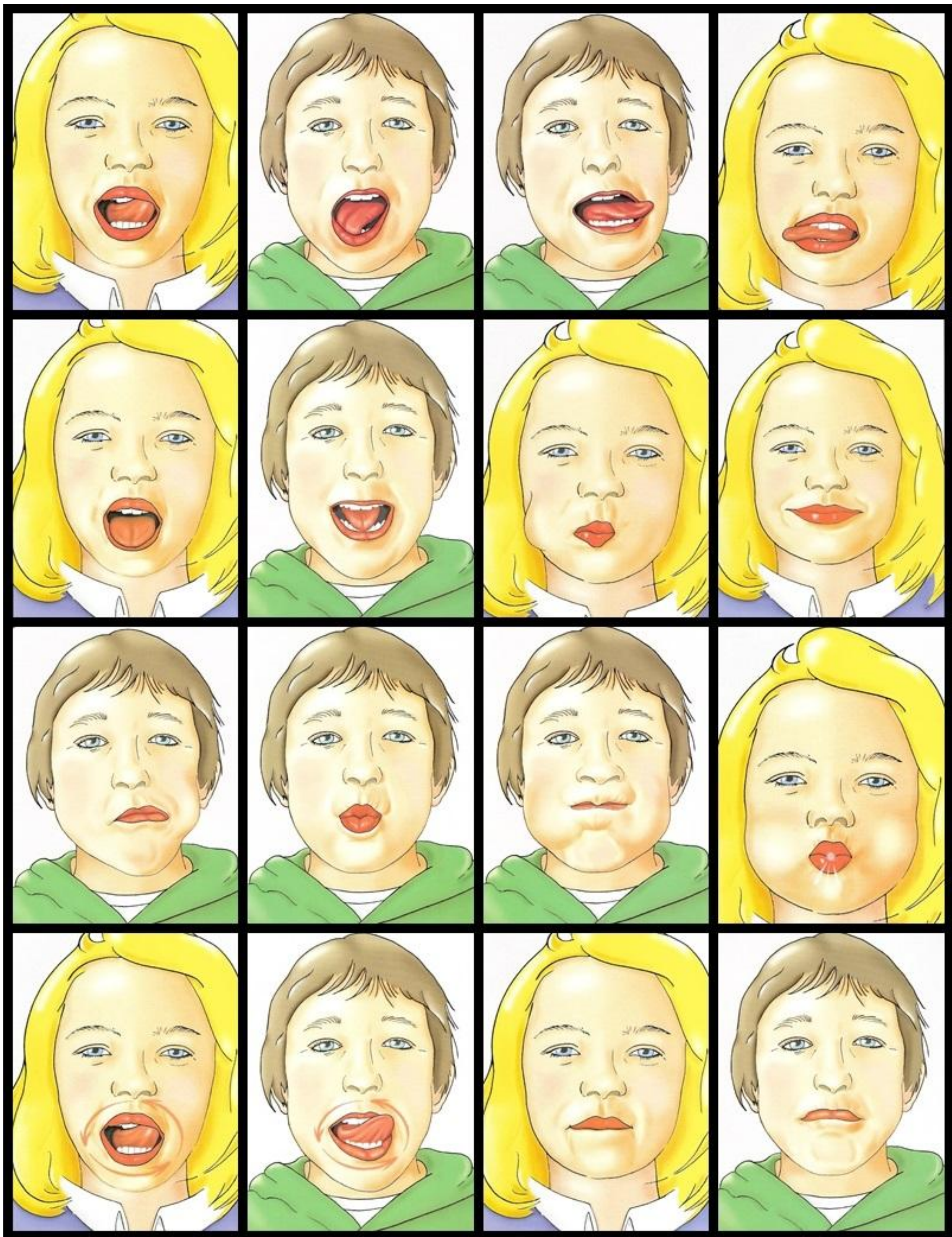
El apaga cerillas. Indicarle que vamos a apagar el fuego como si fuésemos bomberos.

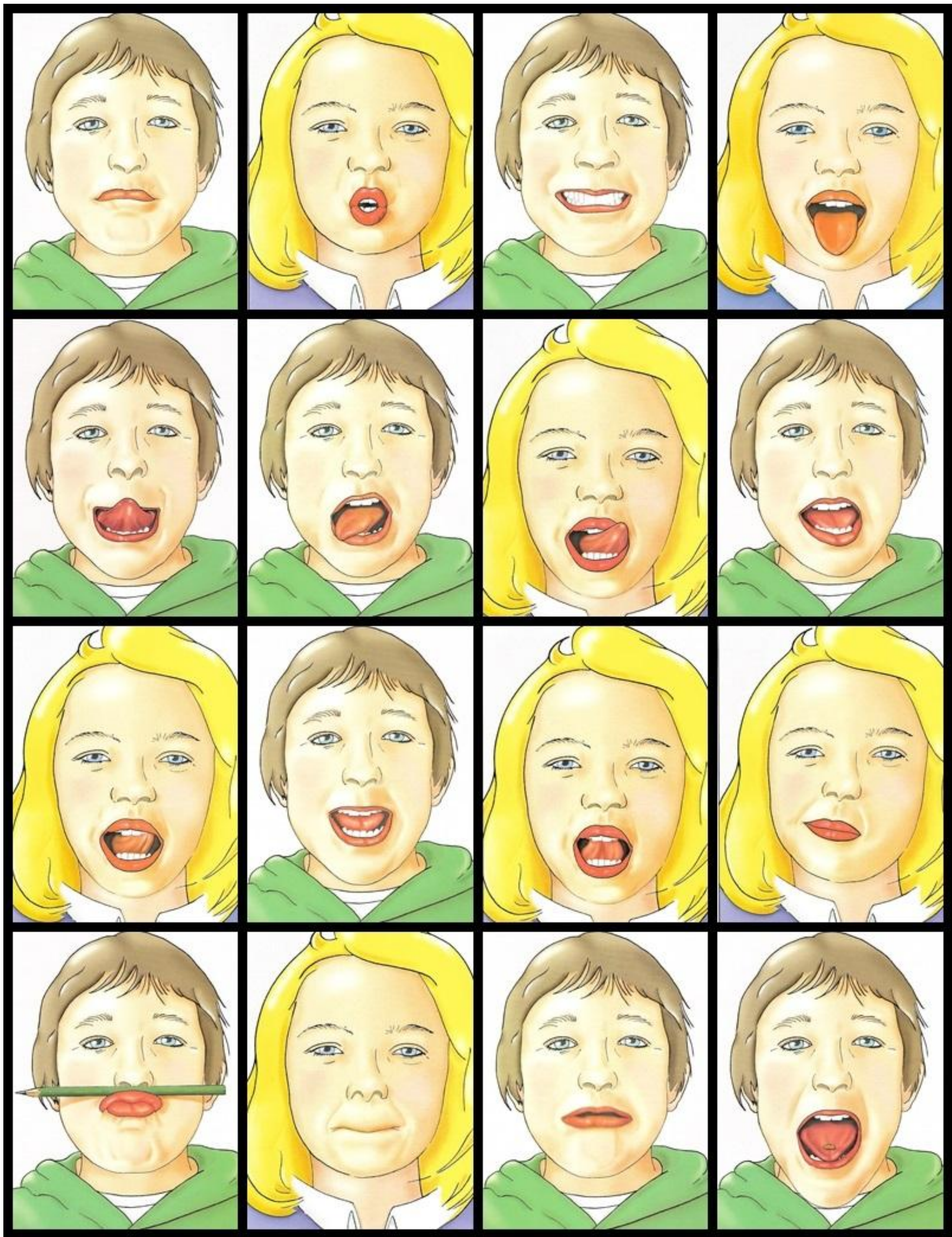
Glup, glup

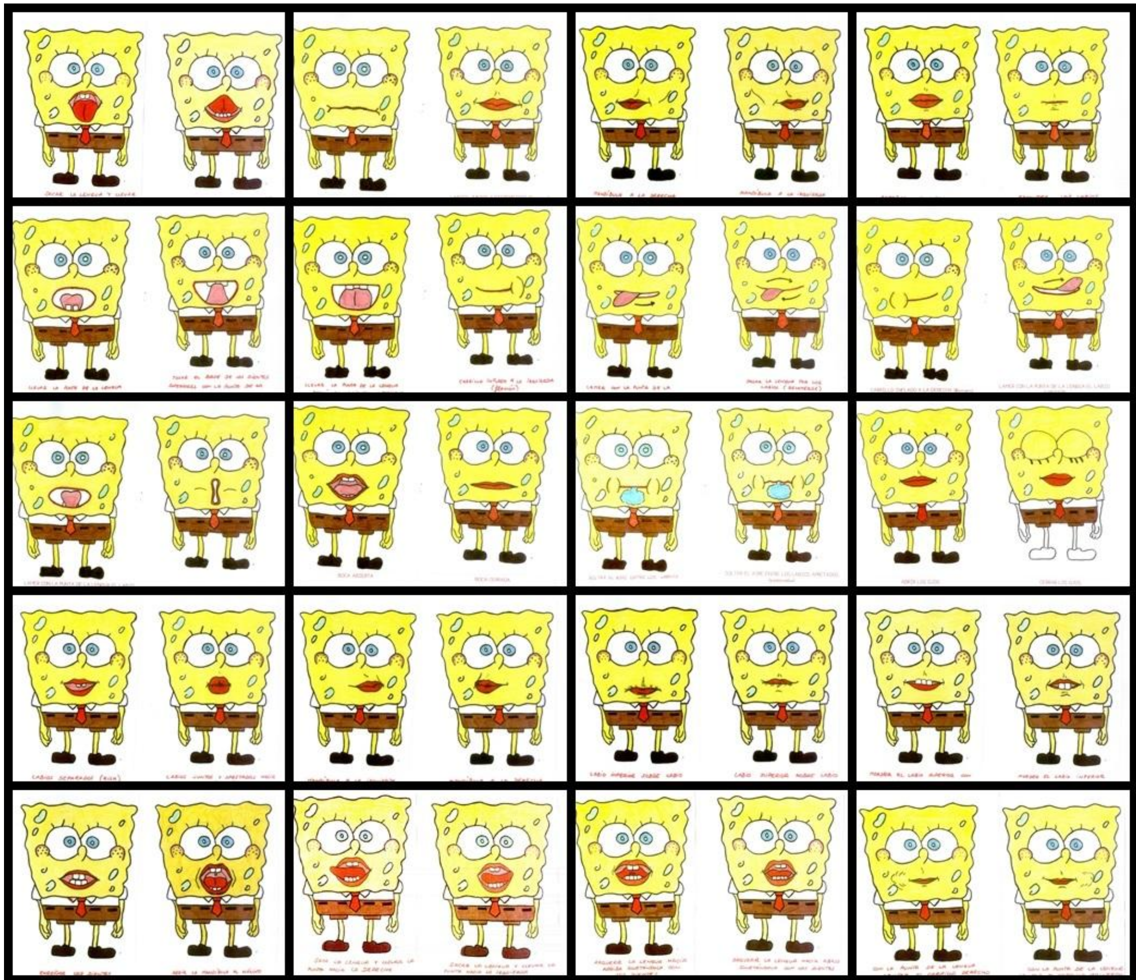
El niño sopla por una pajita agua en una botella. Contarle que las burbujitas hacen glup, glup.




◆ Hacer vibraciones labiales.
◆ Fruncir los labios.
◆ Tirar besos.
◆ Lengua a un lado.
◆ Morder el labio superior.
◆ Morder el labio inferior.
◆ Lengua al otro lado.
◆ Desinflar las mejillas.
◆ Estirar los labios.
◆ Inflar las mejillas.
◆ Lengua angosta.
◆ Lengua ancha.
◆ Lengua abajo.
◆ Lengua arriba.
◆ Inflar una mejilla.
◆ Inflar la otra mejilla.



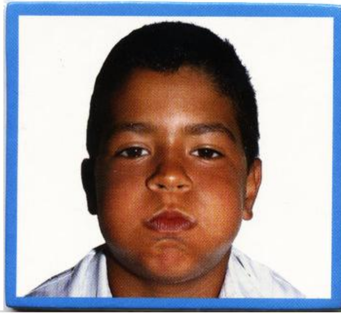


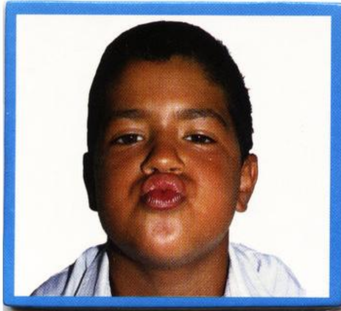
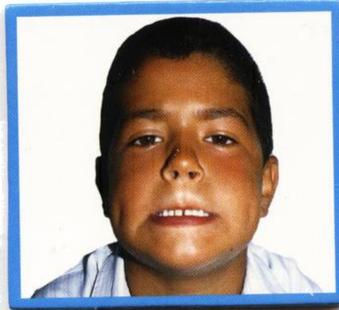


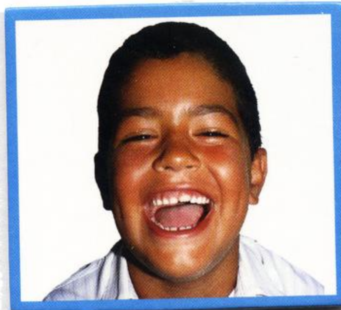




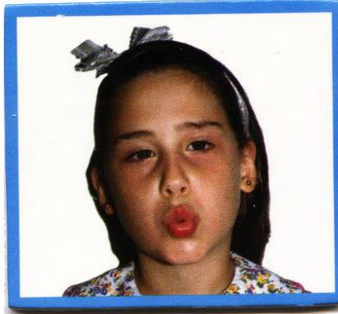


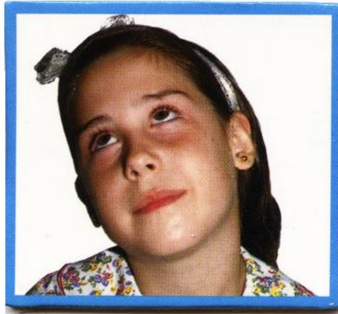
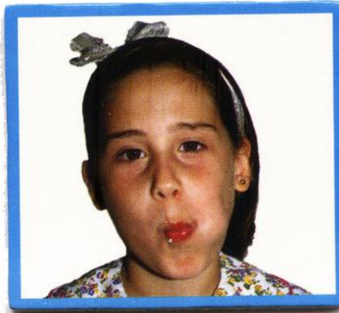









LOS SENTIDOS

1. LA VISTA



- Captar y discriminar estímulos visuales.
- Con estímulos reales.
- Con representación gráfica.
- Memoria visual.
- Seguimiento de un objeto de izquierda a derecha.
- Observar y clasificar los objetos según sus cualidades.

Mirando el oso

Se indica al niño que debe seguir un objeto (juguete) con la vista, el o la maestra debe llevar el objeto hacia arriba, hacia abajo, a los lados, etc.

Luces de navidad

Se indica al niño que abra y cierre los ojos al compás de unas lucecitas navideñas que se le mostrarán.
Primero él observa la actividad realizada por la maestra y luego se pide que la imite.

Colorín

Se enseña colores primarios utilizando papel construcción, para estimular su vista. El niño los identifica colocando sobre el color, objetos del mismo color que se encuentren regados en el área de trabajo. Se le dará una demostración (un ejemplo) para que él continúe solo.

Fifi la figura

Se muestra al niño objetos diferentes para que vaya conociendo las formas y tamaños. También se utilizan plantillas de figuras geométricas y láminas de estimulación de forma y tamaño.

Cara bonita

El maestro realiza expresiones frente al espejo, que después el niño imita y señala en fichas graficadas con diferentes expresiones.

Atrápame

Se coloca al niño frente a un espejo, luego detrás del niño se colocará un objeto de modo que se refleje junto a su imagen. Estimularlo a buscar el objeto real, en la dirección correcta, luego colocarlo a diferentes alturas para que lo busque y trate de alcanzarlo.

El pollo

Se enseña al niño una ficha de estimulación con la imagen de un pollo amarillo, y decirle que es un "pollo", luego se da a este una hoja con el dibujo de un pollo y un crayón amarillo, se indica la similitud del color del crayón con el color del pollo de la imagen, luego se enseña otros dos colores y que observe que no son iguales, luego el maestro señala el color del pollo y el niño levanta el crayón del color correcto y pinta el pollo impreso.



Juguemos plastilina

Se colocan enfrente del niño barras de plastilina de tres diferentes tamaños la de color verde será corta, la de color anaranjado será mediana, y la de color morado será larga, estas barras también las tendrá la maestra, el niño observa lo que ella hace, él realiza una pelotita con cada barra y luego de haberlo hecho coloca una pelotita encima de otra agrupándolas por tamaño.

“Hermanitos

Se presenta tarjetas una a una de diferentes objetos, animales, (todos de forma aislada), por ejemplo; al presentarle una ficha de un árbol, aparte tener una lámina donde aparezcan varios objetos, animales y figuras. El niño identifica donde está el árbol en la lámina. Así sucesivamente se trabaja con las demás.

Rompecabezas

Se invita al niño a que arme los rompecabezas de diversas piezas y figuras, con las que deben formar diferentes imágenes. Las piezas estarán esparcidas en la mesa. La maestra puede armarlas primero para que el niño observe y luego lo realice el solo.



2. EL TACTO



Cómo son las cosas

Preparar una caja o cesto con objetos que posean cualidades claramente perceptibles por el tacto: formas regulares, tamaños grande y pequeño, texturas diferenciadas (suave-áspero, liso-rugoso...).
La maestra irá mostrando objetos y nombrando una cualidad, preferiblemente en un sistema de oposición: “la lija es áspera, la seda es suave”, “esta piedra es lisa, esta otra piedra es rugosa"; “esta canica es grande, esta canica es pequeña”...

Los objetos irán pasando por las manos de todos los niños para que puedan percibir sus características táctiles. A continuación, llamar a un niño. Con los ojos tapados, deberá elegir objetos siguiendo la consigna dada por la maestra:

- «Dame un objeto áspero.»
- «Busca una cosa que tenga la superficie rugosa.»
- «Saca un objeto de forma cuadrada»...

Cómo son mis compañeros

Un niño, con los ojos tapados, toca y explora a otro compañero para ir respondiendo a las preguntas de la maestra:

- «¿Tiene el pelo largo o corto?»
- «¿Viste camiseta o camisa con cuello?»
- «¿Lleva zapatos o playeras?»
- «¿Lleva vestido, falda o pantalón?»...



Las cosas de clase

Un niño, con los ojos tapados, va tocando y explorando objetos de la clase que la maestra sitúa sobre una mesa (o se lo da directamente). Irá respondiendo a las preguntas de la maestra:

- «¿Es duro o blando?»
- «¿Ligero o pesado?»
- «¿Liso o rugoso?»
- «¿Su forma es redonda o cuadrada?»
- «¿Es de metal o de madera?»...

Rasposito

Se presenta figuras geométricas hechas con lija para que sienta la textura áspera y la forma de la figura. Se hace énfasis en la palabra áspera.

Que suavecito

Se lleva al niño una esponja y algodón, para que lo palpe y que conozca lo “suave”.
Luego se indica que pegue el algodón en la cola de un conejo impreso y se hace énfasis en la palabra “suave”.

Liso, liso

Se lleva un azulejo que el niño toca y siente. Con ello conoce la textura lisa del mismo y el maestro hace énfasis en la palabra “liso”.

Lavando mis manos

Se invita al niño a que se lave las manos con jabón para que sienta lo pringoso del jabón cuando está en sus manos.

Frío y caliente

El niño toca una botella de agua fría y otro bote que esté tibio para que sienta la diferencia de las temperaturas. Observar la reacción del niño a la variación de la temperatura, decirle con énfasis qué es "frío" y qué es "caliente".

Qué divertido

Se da al niño un poco de masa para hacer pizza (harina, agua y sal), que el niño sienta lo blando de la masa y que la vaya amasando con las manos, luego que haga tortillitas, se le indica con énfasis que es "blando". La maestra realizará primero la actividad para que él la imite.

La pelota arrugada

Se da al niño una hoja de papel periódico, hacer que sienta la textura lisa deslizando su mano por la hoja en una superficie plana, luego indicarle que la estruje o la arrugue hasta formar una pelota de papel. La maestra realizará primero la actividad. Esto servirá para que vaya grabando la palabra "arrugado" y la vaya asociando con la textura.

La piedra dura

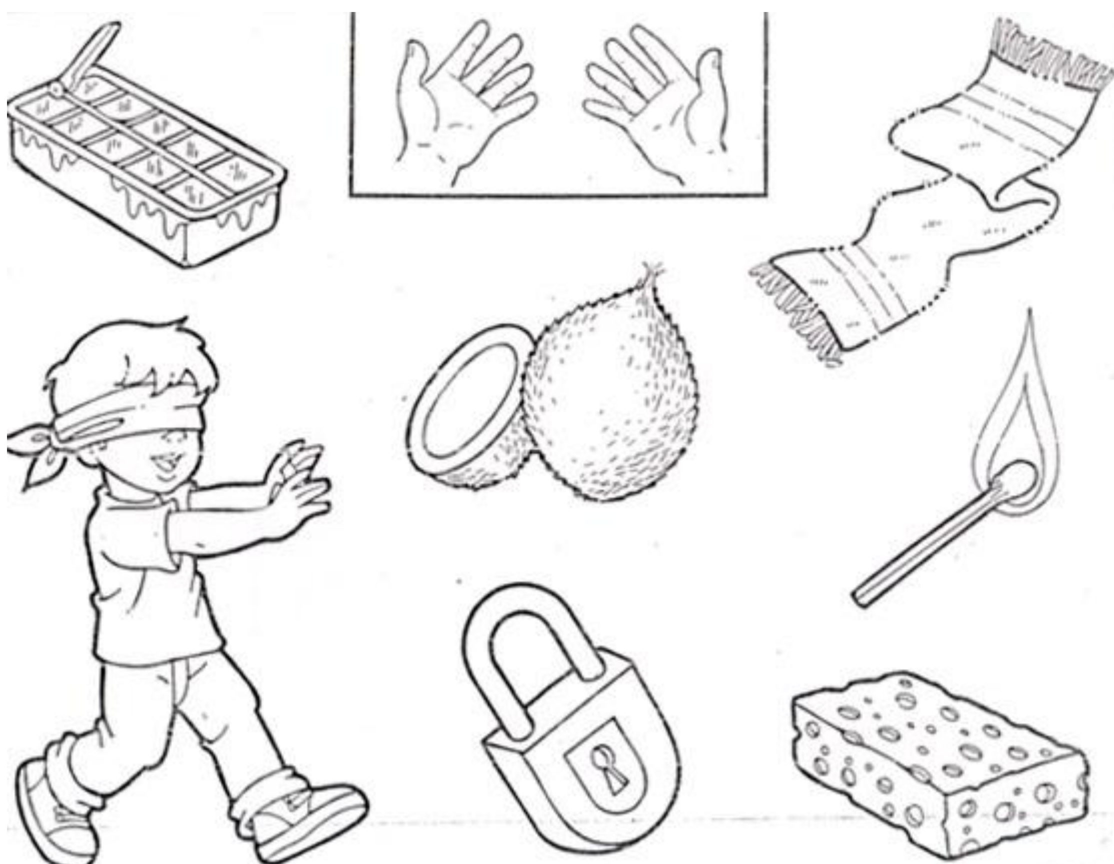
Se lleva al niño diferentes piedras para que las observe y las palpe, se indica que son "duras", luego se pide que las pegue en una hoja de trabajo (simulando pared de una casa). Así mismo motivarlo a que compare dos texturas: suave y duro, siempre con ayuda de la maestra.

Que pegajoso

Se enseña al niño una ficha de estimulación donde se encuentre un frasco de goma, luego se toma un poco de cola o pegamento, y se unta en las palmas de las manos del niño, el niño las une y las separa para que pueda sentir lo "pegajoso". Siempre se hace énfasis en la palabra pegajoso y se realizan gestos.

Caja mágica

Se muestra al niño varias fichas de estimulación con la imagen de una pelota, un crayón, un peine, etc. Luego se muestra los objetos reales en una caja, la maestra realiza la actividad para que el niño observe y la realice. Con los ojos tapados, el niño debe palpar uno a uno los objetos, según se le vaya mostrando la tarjeta; por ejemplo: se enseña la pelota en la ficha de estimulación y luego con los ojos vendados saca la pelota de la caja identificándola por forma y tamaño.



3. EL GUSTO



El señor limón

Se da a probar una gotita de limón para que se vaya familiarizando con lo "ácido". Se hace énfasis en la palabra "ácido", luego de que lo probó se observa la reacción del niño al saborear. Las gotitas se colocarán en los bordes de la lengua ya que es ahí donde se percibe lo ácido y lo agrio.

Qué rica la paleta

Se da una paleta o un poquito de azúcar para que conozca lo dulce y hacer énfasis en la palabra "dulce", también se le presenta un chocolate una galleta, un cubilete, dulce, etc., para que los asocie al sabor "dulce".

Saladín

Se enseña al niño una tarjeta con la gráfica de un salero y se le dice "sal", luego se le da a probar un poquito de sal, se observa la reacción al probar la sustancia. Luego se le da de alguna fritura salada, se hace énfasis en que los dos son salados, la sal se colocará en la puntita de la lengua ya que es aquí donde se perciben los sabores salados y dulces.

Ahh Agua

Se le muestra una lámina (ficha) con un caso de agua, luego se le da un vaso real con agua pura, indicarle que tome y que así vaya conociendo lo insípido y lo líquido, se hará énfasis en lo insípido ó "sin sabor".

Muévete gelatina

Se muestra una ficha de estimulación con el dibujo de una gelatina, aparte se lleva una gelatina para que la pruebe y sienta la consistencia blanda, siempre haciendo énfasis en lo que se quiere estimular.

¡La naranjita!

Mostrar al niño una naranja al niño para que sienta el olor, luego observar la reacción al sentir el olor "ácido ó cítrico". La maestra inspirará el olor con énfasis y que el niño observe la reacción de ésta, luego que pruebe un pedacito de naranja para que vaya asociando el sabor con el olor.

Cómo saben las cosas

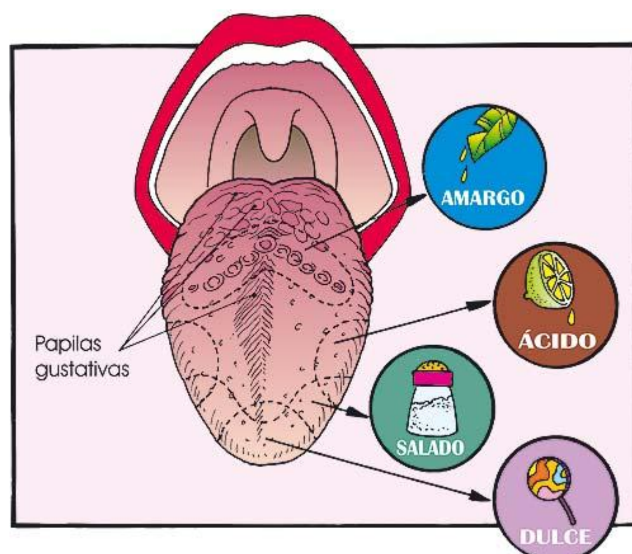
La actividad es similar a la realizada con el olfato. El niño, con los ojos tapados, ha de identificar, por sus sabores característicos, determinados productos que la maestra le da, indicando al mismo tiempo sus nombres: chocolate, pan, galleta, terrón de azúcar, almendra, patata frita...
Al igual que con los olores, la maestra podrá realizar una serie de preguntas para ampliar las denominaciones relacionadas con los sabores:

- «¿Sabe bien o mal?»
- «¿Es un sabor dulce o salado?»
- «¿Es un sabor fuerte o suave?»
- «¿A qué otros productos de sabor salado (o dulce) se parece?»...

Utilizando caramelos o gominolas de sabores muy diversos, dar a probar uno y preguntar por su sabor (utilizando una estructura de oposición):

- «¿Sabe a fresa o a menta?»
- «¿Es de pina o de limón?»
- «¿Sabe a naranja o a limón?»...

Todos los ejercicios anteriores pueden realizarse con los ojos abiertos y utilizando preguntas sencillas, desde los tres años. Con niños de más edad pueden incluirse otras alternativas o mayores matices en las preguntas.



4. EL OLFATO



Objetivo de la actividad: trabajar el sentido del olfato.
Materiales: esencias, colonias, vinagre
Desarrollo de la actividad
Vamos a oler distintas cosas de olor suave y fuerte. Cambiamos de olor con la idea de que los niños y niñas identifiquen olores y desarrollen su capacidad olfativa y les ayude a tomar conciencia de la inspiración

Descubrir la función olfativa de la nariz

Instrumentos: un frasco de colonia. Oler el aroma de la colonia.

Desarrollar la función olfativa de la nariz

Instrumentos: varios pañuelos de papel, una pastilla de jabón y otros objetos procurando que sean del mismo volumen. Adivinar por el olor cuál es el paquete que tiene la pastilla de jabón.

Descubrir la función olfativa de la nariz, sin ayuda visual

Instrumentos: una flor natural y una de plástico. Distinguir la flor natural y olorosa, sólo por el olor.

El perfume oloroso

Presentarle en una ficha una imagen de un perfume, luego presentarle un perfume de bebé y echarle un poquito en el cuello para que lo sienta y conozca los olores agradables. La maestra también lo olerá y al hacerlo realizará gestos de agrado.

Qué feo

Con un poquito de vinagre se invita al niño a que perciba el olor y que note o vaya notando que es un olor desagradable. Se hace énfasis en lo “desagradable”, se realiza gestos de desagrado, se le presentará también un pedazo de queso (tanto real como en imagen), la imagen de un bote de basura y de un pescado para que vaya conociendo varias cosas que poseen olores desagradables al mostrarlos se puede tapar la nariz como indicando “mal olor”.

Frutilandia

Se da al niño una manzana, un limón y un plátano, se indica que sienta el olor y el sabor de cada uno en forma separada, también se le presentan fichas de estimulación (graficadas) con las tres frutas, luego se le tapan los ojos, se le coloca las frutas una a una en la nariz para que sienta el olor. Luego al quitarle la venda de los ojos que las reconozca en las fichas, así mismo hacerlo con el sabor de cada fruta para que vaya asociando olor-sabor.

Dónde está el olor

Se muestra al niño 3 rosas artificiales una con olor y dos sin olor, primero presentarle la que tiene olor para que lo sienta, luego revolverla con las otras rosas e indicarle que busque la que tiene olor según su olfato. La maestra realizará primero la actividad para que el observe por si no entiende.

Cómo huelen las cosas

Un niño, con los ojos tapados, ha de identificar por sus olores característicos determinados productos situados en una caja o sobre la mesa, y cuyo nombre le indica la maestra: café, colonia, flores, alcohol, vinagre... La maestra ampliará también con una serie de preguntas:

- «¿Huele bien o mal?»
- «¿El olor es fuerte o flojo?»
- «¿A qué otros productos &e parece por el olor?»...

Aplicar la función olfativa al reconocimiento y la clasificación de olores: agradables y desagradables

Instrumentos: frascos con diversas sustancias olorosas. Clasificación de olores.

Aplicar la función olfativa al reconocimiento y la clasificación de olores: suaves y fuertes

Instrumentos: flores o frutas olorosas, vinagre, etc. Clasificación de olores suaves y fuertes.



RESPIRACIÓN Y SOPLO

RESPIRACIÓN



Tomar conciencia y vivenciar personalmente la propia nariz

Cada niño se tocará suavemente la nariz, diciendo que es largo, y notará que tiene dos agujeros (narinas). Jugar con la nariz, cantante plim, plim, plim, mientras el niño da pequeñas palmadas sobre su nariz. También pueden tapar de forma alternativamente los agujeros de la nariz diciendo: QUAC, QUAC, QUAC.

Tomar conciencia y vivenciar personalmente la nariz de los compañeros

Jugar a buscar la nariz del compañero, tocarlo suavemente. Juego de los esquimales: cada niño se acerca a su compañero con las manos detrás y ambos se saludan "chocante la nariz".

Ejercicios perceptivo-visuales

Cada niño, cuando termine su trabajo, podrá ir al espejo y se mirará. ¿Donde tenemos nuestra nariz? Aplastamos nuestra nariz en el espejo.

Percibir la imagen de la propia nariz

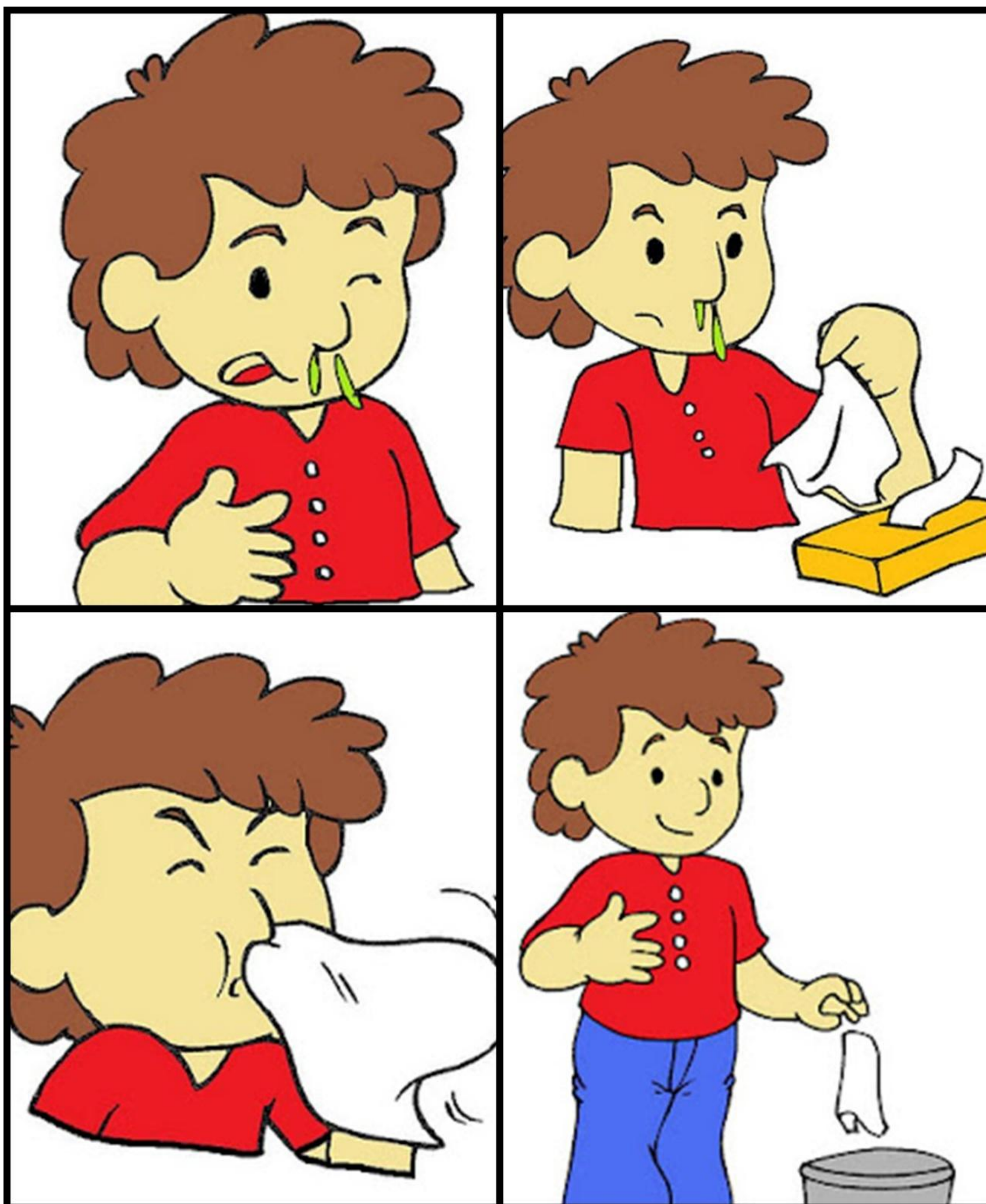
Instrumentos: un espejo de bolsillo y papel de aluminio. Cada niño se mirará donde tiene la nariz frente al espejo, primero tocamos el del espejo y luego el nuestro. Hacer una nariz de papel de aluminio.

Vivenciar la función respiratoria de la nariz

Explicar para qué sirve la nariz. Después cada niño inspirará aire con la boca cerrada y la espirará, muy poco a poco, encima del espejo.

Higiene nasal: aprender a sonarse la nariz

Instrumentos: pañuelos de papel. Se toma el pañuelo en una mano, con los dos dedos, pulgar e índice, se oprime la nariz y se expulsan las mucosidades que hay dentro. Después sonarse la nariz ambas fosas nasales a la vez, pero muy poco a poco. Para terminar enseñarles a limpiar cada fosa por separado y sonar un poco más fuerte.





Experimentar la respiración abdominal

Los niños harán entrar aire por la nariz y mientras tanto inflarán la barriga como si fuera un globo, después expulsarán el aire por la boca y vaciarán toda la barriga. Pueden experimentarlo con su propia mano sobre la barriga.

Explorar la suficiencia nasal

Pedir a los niños que cierren la boca e inspiren aire por la nariz, a la vez que se marca el ritmo contando: uno, dos, hasta llegar a veinte veces. Se puede repetir el ejercicio tapando un agujero nasal. Si alguno de los niños no supera las veinte respiraciones sin abrir la boca, acusa insuficiencia nasal y conviene derivarlo al otorrino (con la nariz limpia y sin mucosidades).

Tomar conciencia de la inspiración y de la espiración rinobucal

Inspirar y espirar por la nariz y por la boca lentamente.

Tomar conciencia de la inspiración y de la espiración nasal

Inspirar y espirar por la nariz lentamente.

Crear hábitos de higiene rinofaringe

Instrumentos: agua carbonatada (Agua con gas, fanta...). Hacer gárgaras, meter la lengua en el vaso, beber un poquito, retenerlo en la boca...

Crear hábitos de higiene nasal

Instrumentos: pañuelos de papel. Limpiarse la nariz, primero un agujero y luego el otro. Si queda algo de polvo tomamos una puntita del pañuelo y lavamos con cuidado la nariz.

Crear hábitos de control y de relajación nasal

Nuestra nariz necesita descansar, por lo tanto le ayudaremos a que se destape fácilmente con masajes suaves.

1.- Tumbados en la alfombra sentimos nuestra respiración con la mano en la barriga.
2.- Sentados en la silla, con la mano en la barriga, respiramos tomando el aire por la nariz y lo expulsamos por la boca.
3.- De pie, nos imaginamos que somos globos tomando el aire por la nariz, mucho, mucho, al mismo tiempo que se elevan los brazos.
Cuando la maestra de una palmada los globos explotarán, los niños expulsarán el aire por la boca.

1- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo lentamente por la nariz.
2- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo rápidamente por la nariz.
3- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo en tres o cuatro veces por la nariz.
4- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo lentamente por la boca.
5- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo rápidamente por la boca.
6- Inspiración nasal lenta y profunda, retener el aire y expulsarlo en tres o cuatro veces por la boca.
7- Oler cosas diferentes.
8- Empañar un espejo con la nariz.
9- Teniendo la boca cerrada, mover tiras de papel al espirar colocadas delante de la nariz.
10- Inspiración nasal larga y profunda haciendo que se quede pegada a la nariz una tira de papel de seda.

1º.- Tumbados en la alfombra sentimos nuestra respiración con la mano en la barriga.
2º.- Sentados en nuestra silla, con las manos en la barriga, respiramos tomando aire por la nariz y expulsándolo por la boca.
3º.- De pie, nos imaginamos que somos globos tomando el aire por la nariz, mucho, mucho, al mismo tiempo elevamos los brazos. Cuando la maestra da una palmada, los globos explotan, los niños expulsan el aire por la boca.

El taller del Viento: Respiración

- Tumbados y con las manos en el abdomen inspiramos notando como aumenta su volumen.
- Inspiración nasal lenta y expiración bucal en varios tiempos.
- Inspiración rápida y expiración lenta girando la cabeza.
- Inspiramos tapando una fosa nasal y expiramos lentamente, cambiamos de fosa.

Vivenciar la propia nariz, tomar conciencia de ella

- Profesor/a y niños/as sentados en círculo.
El/la profesor/a pregunta ¿A qué no sabéis dónde está la nariz? ¡Aquí! Se toca la nariz suavemente y pide a los niños/as que hagan lo mismo. La exploran... es larga... puntiaguda... tiene dos agujeros... Con los dedos la tocamos despacito... hace cosquillas (va acariciando la nariz de cada niño/a) ¡Claro! la nariz es una señora muy fina y delicada, pero muy importante; sin ella no podemos respirar y sin respirar no podemos vivir.

Ahora vamos a jugar con la nariz:
- Dar pequeñas palmaditas en la nariz, diciendo *pín, pín, pín...*
- Con los dedos índices tapar los agujeros alternativamente y decir *cuac,*
- *cuac, cuac...*
- Tocar el suelo con la nariz...
- Tocar la mesa con la nariz...
- Colorear con pintura de dedos la nariz, frente a un espejo.
- Otras actividades similares.

Descubrir y experimentar la nariz de los compañeros y compañeras

- Niños/as colocados de frente por parejas. El/la profesor/a pregunta ¿dónde tiene la nariz vuestro compañero? Acercaos uno a otro y mirad despacio la nariz de vuestro compañero/a. Acariciarla suavemente. Ahora ya sabéis dónde está, así podemos jugar a los gnomos.
- Con las manos hacia atrás. Chocar la nariz saludándose como los gnomos.
- Colorear la nariz del compañero/a.
- Tocar alternativamente su nariz y la del compañero/a: mi nariz, tu nariz...

Percibir la imagen de la propia nariz

- Todos de pie frente al espejo.
- ¿Dónde está la nariz? Vamos a tocarla. Ahora vamos a ver la nariz en el espejo y la tocamos ahí
- Todos tocan el espejo con la nariz; sentir el frío del espejo.
- Con los dedos en pinza tapar y destapar la nariz diciendo *cuac... cuac...* frente al espejo.

Vivenciar la función respiratoria de la nariz

- Profesor/a y niños/as sentados/as en círculo.
- El/la profesor/a dice: la nariz sirve para muchas cosas... pero principalmente para meter y sacar aire en nuestro cuerpo... o sea, para respirar.
- Cada niño/a inspirará aire con la boca cerrada (por la nariz) y lo espirará muy despacito encima del espejo ¿Qué pasa? Si el espejo se empaña, eso quiere decir que tenemos la nariz limpia y el aire puede salir con facilidad. (Empezar haciéndolo la profesor/a, ayudarles si es preciso tapándoles suavemente la boca).
- Podemos escribir encima del espejo empañado.

Aprender a sonarse

- La profesor/a dice: vamos a jugar a taparnos cada vez un agujero de la nariz. El profesor/a se tapará alternativamente cada uno de los orificios con los dedos pulgar e índice, a la vez que canta: *cua cua cua* y hará que le imiten los niños/as.
- Les reparte un pañuelo a cada uno, el niño/a toma el pañuelo con una mano y se tapa un agujero con el pulgar mientras se suena con el otro agujero.
- Lo mismo pero con el otro lado, enseñándole la profesor/a a recoger las mucosidades en el pañuelo.



Nuestra amiga la nariz

Objetivo de la actividad: ejercicio para tomar conciencia de la propia nariz y de su función

Se les dice al alumnado que la nariz vive en la cara, pero ¿cómo es? Vamos a tocarla para conocerla. Es larga, está inclinada como un tobogán, ¿bajamos por él? Tiene una punta aguda y dos agujeros, que son como dos ventanitas por donde entra y sale el aire.

Los/as niños/as se hacen cosquillas, se dan golpecitos, recorren su nariz. Finalmente se les explica que la nariz es una parte muy importante de nuestro cuerpo. Sirve para respirar y también para oler.

AHORA VAMOS A JUGAR CON LA NARIZ

Vivenciar la función respiratoria

¿Para qué sirve la nariz? Sirve para varias cosas, pero principalmente para meter y sacar aire en nuestro cuerpo, es decir para respirar.

Cada niño y niña podrá tener un pequeño espejo en el bolsillo del babi.

Los escolares inspirarán con la boca cerrada, y lo espirarán muy despacio encima del espejo.

Observamos: ¿Qué pasa? Si el espejo se empaña, eso quiere decir que tenemos la nariz limpia y el aire puede salir con facilidad.

A continuación, con el dedo podéis escribir encima del espejo empañado.

Aprender a sonarse la nariz

Repartimos un pañuelo para cada niño y niña. Vamos a limpiarnos bien la nariz. Primero presionamos una narina (agujerito), lo tapamos y nos sonamos con el otro. Después, presionamos y tapamos con el que nos hemos sonado y nos sonamos con el otro.

Con el dedo tomamos una puntita del papel y así liado lo introducimos en la ventana y la limpiamos, luego la otra. Recogemos el pañuelo y lo guardamos en el bolsillo del babi.



El juego del pañuelo

Los/as alumnos/as se sientan en el suelo formando un círculo. Uno de ellos se queda de pie y da vueltas alrededor de los otros, tiene que dejar detrás de la espalda de uno de sus compañeros/as una bolsita que contenga pañuelos de papel. El que nota que le han dejado la bolsa se levanta y trata de coger al primero antes de que se siente en su lugar. El que sea atrapado/a, sacará un pañuelo de la bolsa y se sonará correctamente (primero una narina y después otra). A continuación, seguirá el juego.

Trabajar el sentido del olfato

Materiales**:** esencias, colonias, vinagre

Vamos a oler distintas cosas de olor suave y fuerte. Cambiamos de olor con la idea de que los niños y niñas identifiquen olores y desarrollen su capacidad olfativa y les ayude a tomar conciencia de la inspiración

Experimentar para desarrollar la respiración abdominal

Materiales**:** colchoneta para el suelo.

Todos los niños y niñas tumbados/as en el suelo boca arriba con los brazos y piernas ligeramente separados del cuerpo.
Se les explica que van a meter aire por la nariz y mientras tanto van a hinchar su barriga como si fuera un globo. Después expulsarán el aire por la boca y vaciarán su barriga como si se desinflara un globo.
Para comprobar que pueden experimentar este tipo de respiración, me acercaré a cada niño y niña y le colocaré un saquito de arena o algún objeto en la barriga, enseñándoles que cuando realiza bien el ejercicio el saquito sube y baja, y que él o ella pueden experimentarlo.
Con el mismo ejercicio, pero poniendo las manos en el abdomen del compañero/a para percibirlo en los demás o colocando un objeto ligero en el abdomen que acompañará los movimientos de inspiración y espiración, se podrá experimentar la respiración abdominal.

El puente

Experimentar para desarrollar la respiración abdominal.

Los/as niños/as se echan de espaldas y colocan los dos pies en posición completamente plana respecto al suelo, bien separados (lo mismo que las rodillas) y con las nalgas en alto. En esa posición respira varias veces hinchando el vientre al inspirar y vaciándolo al soplar

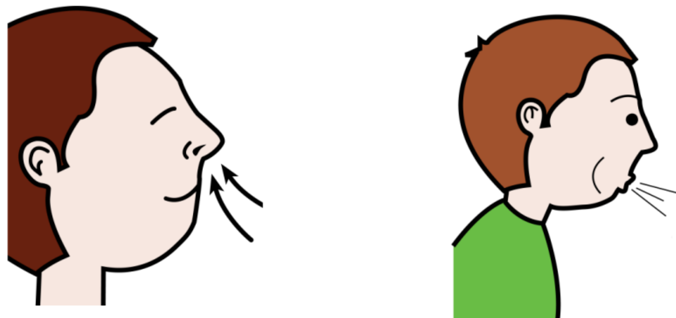
Observar y tomar conciencia de la inspiración y de la espiración rinobucal

Vamos a jugar a imitar. Yo voy a hacer cosas y vosotros las tenéis que hacer igual. Ahora meto aire por la nariz, inspiración lenta e inclino la cabeza despacio hacia atrás. Ahora vosotros. A continuación expulso todo el aire por la boca fuera, espiración bucal lenta. Ahora todos lo hacéis conmigo.

Ahora debemos observar que, cuando metemos el aire, se nota fresco en la nariz, la garganta y el cuello.
Cuando expulsamos el aire, si ponemos la palma de la mano frente a la boca, vemos que este aire que sale de dentro de nuestro cuerpo está caliente. ¡Verdad que sí! Nosotros hacemos magia, calentamos el aire en nuestros pulmones.

Observar y tomar conciencia de la inspiración y de la espiración nasal

Voy a realizar unos ejercicios y vosotros debéis hacer lo que yo hago. Metemos el aire por la nariz, inspiración lenta, y a la vez levanto los hombros hacia arriba. Venga a hacer lo mismo. Ahora saco todo el aire por la nariz, espiración lenta, y voy bajando los hombros.



Adquirir el hábito de respirar por la nariz

Vamos a tratar de respirar siempre por la nariz, porque está calienta el aire que cogemos y así no nos ponemos malitos con el aire frío.

Vamos a hacer un juego. Inspiramos, vamos a coger aire al mismo tiempo que ponemos los brazos en cruz. Espiramos, soltando el aire al mismo tiempo que bajamos los brazos. Lo realizamos unas cuantas veces.
También podemos poner nuestros brazos en la cabeza cuando inspiramos y bajamos las manos cuando espiramos.

Historia de un caracol

Desarrollo de la inspiración nasal.

Había una vez un caracol que siempre tenía la puerta cerrada (los/as niños/as cierran la boca) porque así se lo había enseñado su mamá, y tomaba aire por las ventanas de la nariz (los/as niños/as realizan inspiraciones nasales). Un día que hacía mucho frío, cerro una ventana(los/as niños/as se tapan una narina) y sólo dejó abierta la otra para que entrase aire.

Al día siguiente cambió de ventana (se tapan el otro agujero e inspiran con el primero. Durante la primavera, cuando brilla el sol, abre todas las ventanas de par en par para que entre el calor y el aire de la mañana (dilatan las aletas de la nariz, con o sin ayuda de los dedos).

En cierta ocasión, el caracolillo, que es muy revoltoso, se puso a enredar por casa y se colocó una pinza de colgar la ropa en la nariz (los niños hacen lo mismo o se tapan con los dedos), y fue entonces cuando tuvo que abrir la puerta de su casita (abren la boca), con lo que le entró una corriente de aire frío y se le puso malita la garganta. Desde ese día decidió tomar siempre aire por las ventanitas de la nariz, porque entra más calentito.



Aumentar la capacidad respiratoria.

Los niños y niñas se colocan decúbito supino con los brazos ligeramente separados del cuerpo y las palmas hacia arriba, las rodillas flexionadas y los pies juntos.

Comenzamos separando las piernas, sin mover los pies que siguen juntos. Entonces, cuando se juntan las piernas, los niños soplan, cuando se separan, inspiran aire por la nariz.

Es un ejercicio muy relajante. Si lo hacen varios niños en corro cogidos de la mano, levantándolas en la espiración y bajándolas en la espiración les decimos a los niños que es como si fuera una flor que se abre y se cierra.

Intentar conseguir la dilatación vivenciada de las fosas nasales

Haced lo que yo hago.
Vamos a ser monos. Pero como nosotros no tenemos la nariz tan abierta como ellos, os voy a enseñar de qué forma la vamos a abrir.
Nos cogemos las aletas de la nariz con la punta de los dedos de cada mano y las ensanchamos al tiempo que respiramos fuerte, inspirando y espirando el aire.
Y si ahora colocamos la lengua delante de los dientes de abajo y sacamos hacia fuera el labio inferior. ¿Quién nos puede decir que no somos unos verdaderos monos?

Controlar la respiración

Tenemos que inspirar por la nariz y expulsar el aire mientras se pasa el dedo por encima diciendo ssssssssssss

Nos imaginamos que somos una carretera que baja de un palacio, o de un castillo.
Inspiramos profundamente por la nariz.
Pasaremos el dedo índice por todo el recorrido mientras vamos diciendo aaaaaaaaaa, y así sucesivamente con todas las vocales.

1. Tumbados en la alfombra, tomar aire por la nariz, retener hasta que la profesora cuente tres y, a una orden, expulsar por la boca.
2. De pie, nos inflamos como si fuéramos globos, alzando los brazos, y a una palmada explotamos.

Experimentar la respiración abdominal

- Respirar hinchando el abdomen de aire.
- Los niños/as se tumban sobre el suelo, boca arriba, con los brazos y las piernas ligeramente separados.
- Se les explica que van a meter aire por la nariz y mientras tanto hincharán la tripa como si fuera un globo, después expulsarán el aire por la boca y vaciarán toda la tripa.
- Para comprobar que pueden experimentar ese tipo de respiración, el/la profesor/a se acercará a cada niño/a y pondrán su mano encima del vientre, enseñándole que cuando realiza bien el ejercicio la mano sube y baja, y que él mismo puede experimentarlo con su propia mano.

Explorar la suficiencia nasal

- Inspirar y espirar el aire por la nariz.
- Pedir al niño/a individualmente que cierre la boca e inspire aire por la nariz al tiempo que nosotros marcamos un ritmo contando: uno, uno, dos, dos, tres, tres, hasta veinte veces.
- Repetir en otra ocasión tapando con el dedo la ventana izquierda y respirando sólo por la derecha.
- Por último, en otro día sucesivo, repetir el ejercicio, pero tapando ahora la ventana derecha y respirando por la izquierda.
- Si algún niño/a no supera las veinte respiraciones sin abrir la boca, se ve que acusa insuficiencia nasal. Esta actividad se hará, bien individualmente o bien en pequeños grupos, para poder observar con precisión el comportamiento de los niños/as.

Con los matasuegras, soplamos despacio, tan sólo para conseguir desenrollarlos, después soplamos más fuerte, hasta conseguir que piten.

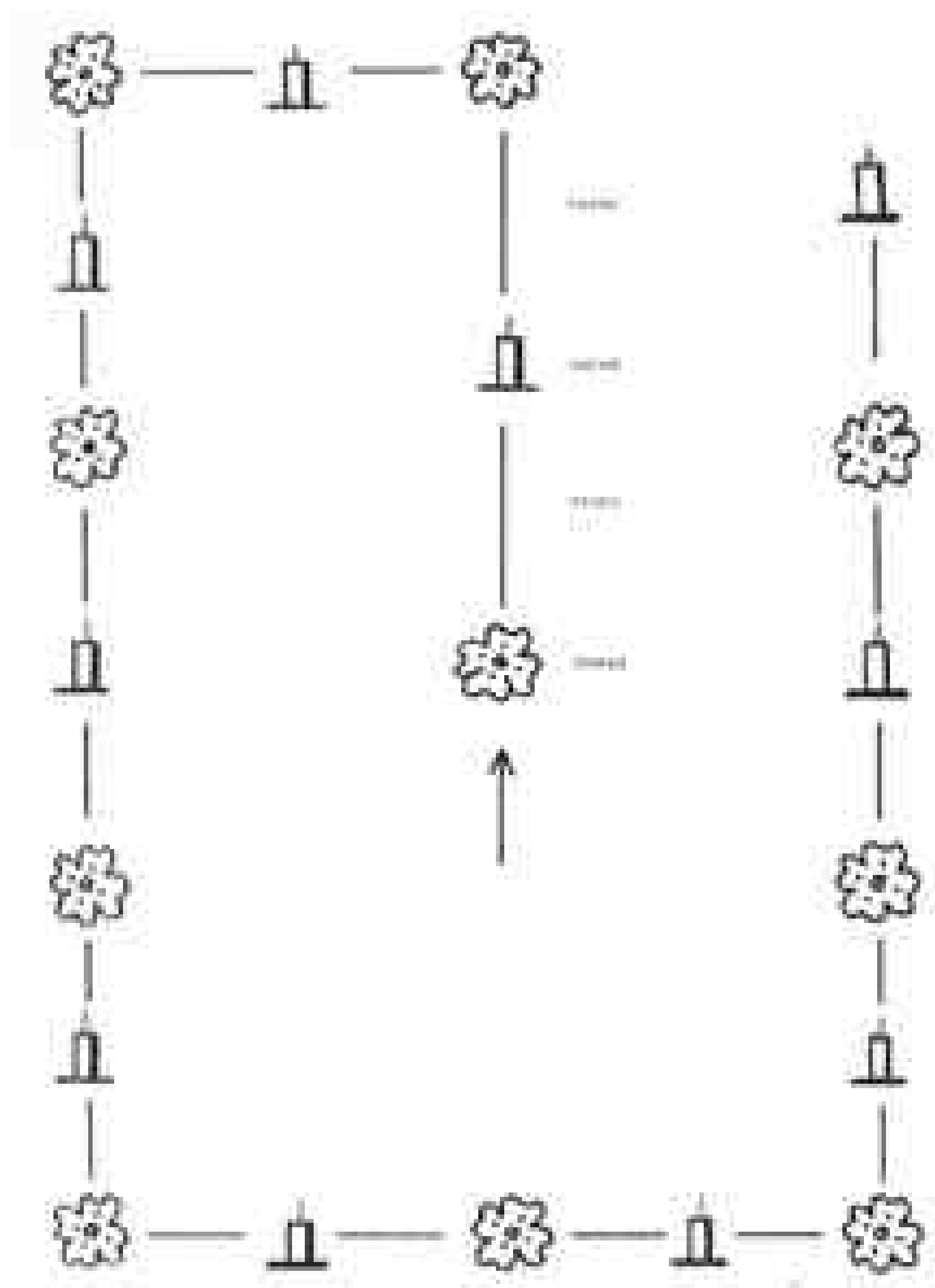
Respiración

En silencio y con una mano en el pecho y otra en el abdomen descubrir el ritmo de la respiración y los latidos del corazón.
- Vamos por el campo; respiramos fuerte el aire puro y lo expulsamos muy despacio. Variar los ritmos; subir y bajar los brazos.
- La locomotora. Al parar se retiene el aire haciendo ppppp; al moverse se expulsa el aire sssss fffff.
- El muñeco Michelín. Partiendo desde el suelo, inflarse en la inspiración y desinflarse en la espiración. Todo muy suave.
- Por parejas, uno sopla y el otro se mueve con el "viento" expulsado por su compañero.



- Inspirar lentamente el aire por la nariz. Retener el aire durante unos instantes. Expulsarlo lentamente por la boca.
- Inspirar lentamente por la nariz. Retener el aire unos instantes. Expulsarlo por la nariz de una manera cortada.
- Inspirar rápidamente por la nariz dilatando las aletas. Retener el aire durante unos instantes. Expulsarlo lentamente por la nariz.
- Inspirar aire por la nariz y soplar a través de una pajita.
- Inflar los mofletes con aire.
- Inflar un globo.
- Soplar molinillos, despacio o deprisa.

Laberinto de la respiración

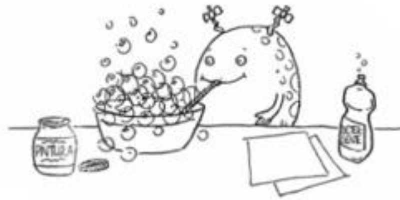


Pompitas de jabón

Inspiración por la nariz lenta y profundamente y de la misma forma espiración del aire por la boca haciendo pompas de jabón.

Burbujitas

Inspiración profunda por la nariz, y soplo pausado del agua contenida en un vaso por medio de una pajita hasta hacer burbujitas en el agua del vaso.



Los papelitos

Inspiración lenta y profunda del aire por la nariz y espiración lentamente soplando papeles de colores. Se utiliza unos trozos de papel de seda con un hilito en la cabecita para que se muevan al realizar el soplo.

Las plumitas

Inspiración profunda por la nariz, conteniendo la respiración, luego espiración vigorosa del aire por la boca, soplando plumas.

Como suena el pito

Inspiración profundamente y espiración lenta por la boca soplando pitos y emitiendo los sonidos que estos producen.

Carreritas

Inspiración vigorosamente por la nariz y espiración del aire por la boca al trotar, (decirle que hagamos carreritas y que ahí ejercite la respiración).

Mi cumpleaños

Inspiración por la nariz, lenta y profunda y espiración por la boca lenta, soplando la llama de una vela. Decirle que vamos a jugar a que es su cumpleaños y tiene que apagar las velitas del pastel.

Espanta pollos

Inspiración vigorosa por la nariz y espiración del aire por la boca utilizando un matasuegras, haciendo con ello que este se estire.

Los globos del payasito

Inspiración lenta y profunda del aire por la nariz y espiración del aire lentamente inflando globos de colores.

Las nubes

Inspiración por la nariz lenta y espiración del aire también por la nariz soplando copitos o bolitas de algodón.

Adquirir el hábito de respirar por la nariz

Respiración costal; inspirar y espirar con los brazos en cruz y con las manos en la cabeza.

Conseguir la dilatación vivenciada de los músculos nasales

Tenemos que cerrar la boca y fruncir el ceño y todos los músculos de la cara hacia arriba, a la vez que inspiramos por la propia nariz. Después sacamos el aire y relajamos toda la cara.

Conseguir la dilatación vivenciada de las fosas nasales

Fruncir la frente y respirar por la nariz.

Conseguir la dilatación vivenciada de las aletas nasales

Imitaremos a los monos, como Chita la amiga de Tarzán. No tenemos la nariz tan ancho cono ellas por eso nos tomaremos las aletas de la nariz con las puntas de los dedos de cada mano y respiramos fuerte. Colocamos la lengua ante los dientes de abajo y ya somos verdaderas monos.

Conseguir la dilatación vivenciada de las cavidades internas nasales

Instrumentos: pañuelo de papel. Provocar el estornudo haciéndonos cosquillas. Es muy bueno el estornudo porque se expulsan todas aquellas impurezas que obstruyen las cavidades internas de la nariz que acabarían por ensuciar y perjudicar a los pulmones.

Conseguir la dilatación vivenciada del tórax

Nos ponemos de pie con las piernas separadas. Tapamos con un dedo un agujero de la nariz, y con la otra mano señalamos hacia delante, y respiramos por el agujero que nos queda libre.

Crear hábitos de higiene rinofaringe mediante la relajación facial

Tensar y relajar el rostro, poniendo la cara muy enojados.

Aprender a ejecutar la deglución correcta como higiene bucofaríngea

Tragar saliva y agua. La postura correcta de la lengua para tragar saliva es colocarla bien pegada al paladar con la boca cerrada.

Crear hábitos de higiene dental

Instrumentos: boca, hilo y caramelos. Haremos carreras para intentar ponerse el caramelo en la boca, con movimientos adecuados de la lengua, labios y dientes, sin la ayuda de las manos.

Practicar una higiénica ventilación nasal

Cantar con la boca cerrada. Colocamos la lengua en el paladar para decir /n/ y cerramos la boca. Ahora cantaremos una canción en esta posición.

Practicar la higiene linguo-bucal

Chasquear la lengua en la boca como el ruido de los caballos cuando trotan por el prado. Con este juego se "hace saliva" y se limpia completamente la boca.



Aprender a cuidar de la nariz manteniéndolo limpio y desinfectado

Instrumentos: Envase inhalador con suero fisiológico. Cuando estamos constipados nos tapa la nariz con más facilidad y nos ahogamos. Para aplicarse las gotas se levanta ligeramente la cabeza y se inclina hacia atrás.

Se coloca el inhalador en una fosa nasal y se pulsa el frasco, mientras con la nariz se aspira el líquido hacia dentro, luego se hace lo mismo en la otra fosa nasal. Inmediatamente después, se baja la cabeza lo más inclinado que se pueda sobre el pecho, y esperamos así durante unos segundos. Cuando ya se ha absorbido bien, se recupera la posición normal. Al cabo de unos minutos es conveniente sonarse, lenta y profundamente, cada fosa nasal, entonces la limpieza será completa.

Tomar conciencia de la respiración abdominal

Sentarse con las manos sobre las rodillas, cerramos los ojos y respirar profundamente con respiración abdominal.

Tomar conciencia de la respiración costal

Derechos con los brazos caídos, inspiramos profundamente el aire sacando el pecho hacia fuera; espirar a continuación el aire, bajando el pecho.

Tomar conciencia de la respiración clavicular

Derechos con las manos en la cintura, respirar con inspiraciones y espiraciones nasales rápidas levantando ligeramente los hombros y bajando en cada expulsión de aire.

SOPLO



Descubrir la posibilidad del soplo

La "guerra de las sopladas"; con las dos manos detrás nos dirigimos a nuestro compañero y soplamos sobre su cara, su pelo, sus manos, etc.

Descubrir la intensidad del soplido

Cada uno abre sus manos y las coloca ante su boca. Explicación de fuerte y flojo. Cuando suene el pandero soplarán fuerte y cuando sientan la campanilla soplarán flojo.

Descubrir las posturas de los labios en el soplo

Soplaremos sacando el labio inferior, y poniéndolo sobre el de encima. Ahora soplamos sacando el labio de encima y colocándolo sobre el labio de abajo.

Descubrir la instrumentalización del soplo

Instrumentos: silbidos de dos clases; tipo flauta y con una bolita vibradora. Se reparten los silbidos a los niños de la clase y pueden empezar a tocar, pero cuando se toque el pandero todos se quedaron en silencio.

Descubrir la fuerza del soplido

Instrumento: trocitos de papel, confeti. Los niños deben soplar papeles sobre la mesa.

Descubrir la velocidad del soplo: rápida-lenta

Instrumento: molinillos de viento. Poner en movimiento molinillos de viento soplando fuerte y flojo.

Descubrir el ritmo del soplo

Instrumentos: globo (también con plumas). Lanzar un globo al aire y evitar que caiga soplando sobre ellos.

Descubrir el ritmo del soplo

Instrumentos: pequeñas plumas de ave o de material sintético. Poner las plumas en la mesa y soplar sobre ellas.

Descubrir la reversibilidad del soplo

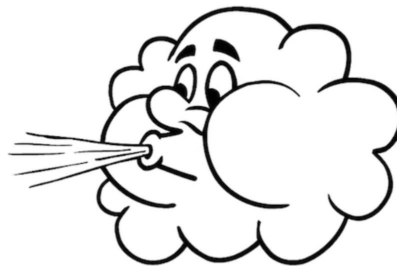
Instrumentos: matasuegras. Soplada fuerte y rápida y soplada suave y lenta.

Descubrir la adecuada maduración del soplo

Instrumentos: globo. Inflar un globo. Luego los niños los lanzarán al aire y jugarán.

El taller del Viento

- Con silbatos y molinillos soplar fuerte-débil, soplar en varios tiempos, etc.
- Soplar con pajitas bolitas de papel y desplazarlas por la mesa.
- Soplar velas a diferente distancia, apagándolas y haciendo mover la llama pero sin apagarla.



Descubrir las posibilidades del soplo

Instrumentos: una bandera verde y una blanca.

- Hoy vamos a organizar "la guerra de los soplidos".
- Cada niño/a se pone su bata en forma de capa. Va a empezar la batalla. Con las manos atrás nos dirigiremos a nuestros compañeros, no podemos tocarlos ni lanzarles proyectiles, únicamente está permitido soplar fuerte sobre su cara, su pelo, su cuello, sus manos y su pecho, mientras esté levantada la bandera verde seguirá la lucha, pero cuando aparezca la bandera blanca todos nos daremos la mano o un abrazo en señal de paz.

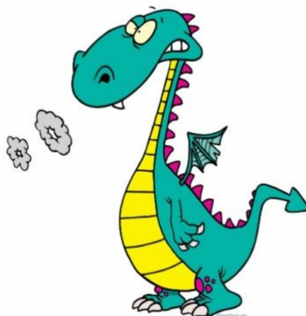
Descubrir la intensidad del soplo

Instrumentos: el pandero y la flauta.

- Cada niño/a abre sus manos y las coloca delante de su boca. Vamos a soplar muy fuerte, muy fuerte. ¿Notáis el viento sobre las manos?
- Ahora vamos a soplar suave, muy suave ¿Notáis la suave brisa sobre las manos?
- Ahora vamos a soplar FUERTE y a soplar FLOJO.
- Cuando suene el pandero soplaremos fuerte fuerte y cuando oigamos la flauta soplaremos suave suave.

Descubrir las posturas de los labios en el soplo

- Vamos a soplar hacia arriba y hacia abajo.
- El/la profesor/a les explica a los niños/as: vamos a soplar sacando el labio de abajo y poniéndolo sobre el de arriba. ¡Así, muy bien! ¿Qué pasa ahora? Si, si, que cada niño/a hace volar su propio flequillo. Intentémoslo de nuevo. ¡A ver quién mueve más su camisa!



Descubrir la instrumentalización del soplo

Instrumentos: silbatos y trompetas (u otros de soplo)

- Tocar los instrumentos de soplo.
- El/la profesor/a reparte silbatos a la mitad de los niños/as, éstos pueden empezar a pitar mientras los otros escuchan.
- Ahora reparte a los otros las trompetillas y estos las tocan, escuchando los demás.
- Pero atentos, cuando dé un golpe con el pandero todos deben permanecer en silencio.
- ¡Muy bien! Ahora podemos organizar un pequeño concierto; cuando yo levante el silbato tocan los que tienen silbato y cuando levante la trompeta tocan los de la trompeta; cuando levante los dos, tocareis todos y cuando baje los dos os callareis todos, todos permaneceremos en silencio.

Descubrir la fuerza del soplo

Instrumentos: confetis o circulitos de papel del taladro de mesa.

- Soplar papeles. Se pone cada niño/a delante de su mesa con las manos atrás. En la mesa se echan papelitos diseminados. A una señal cada niño/a sopla los papelitos hasta que deja la mesa limpia.

Asociar fuerza del soplo con velocidad del objeto

Instrumentos: molinillos de viento y matasuegras.

- Poner en marcha molinillos de viento o matasuegras.
- Cada niño/a tiene un molinillo de viento o un matasuegras.
- Vamos a ponerlo en marcha soplando.
- Ahora vamos a soplar dando mucho viento y veremos como el molinillo va muy rápido.
- Ahora vamos a hacerlo girar muy, muy despacio, con poquito viento. . .



¿Veis que lento va?
- Ya sabéis, cuanto más fuerte sopla el viento ¿cómo va el molinillo?... Cuanto más flojito sopla el viento (hacerlo) ¿cómo va el molinillo?

Descubrir el ritmo del soplo

Instrumentos: plumas pequeñas.

- Mantener un objeto ligero en el aire.
- El/la profesor/a enseña a los niños/as/as unas plumitas de colores y las echa aire para, que vean que van de acá para allá antes de caer.
- Se trata de que los niños/as cojan cada uno una pluma y jugando con ella soplando eviten que la pluma caiga, haciendo que permanezca el mayor tiempo posible en el aire.

Descubrir la direccionalidad del soplo

Instrumentos: pegatinas.

- Perseguir el recorrido de un papel con el soplo.
- El/la profesor/a dice: "voy a regalaros a cada uno una pegatina. Eso es, cada niño/a la desprende de su papel y se la pega a su camisa. ¿Y qué hacemos con el papelito desprendido? Bien, lo mandaremos al compañero/a que esté delante de nosotros, pero sin tocarlo con las manos; se lo mandaremos soplando sobre él y desplazándolo suavemente. ¡A ver quien lo consigue!".

Evaluar la adecuada maduración el soplo

Instrumentos: globos.

- Vamos a hinchar globos.
- Cada uno podrá hinchar el suyo.
- Después los tiraremos al aire y jugaremos soplando sobre ellos.
- Los niños/as que no logren hinchar por sí mismos el globo, no han adquirido todavía el dominio necesario del soplo. En este caso hay que observar qué pérdidas de aire se producen: frontales, laterales y qué movimientos de lengua lo impiden: taponamiento, flacidez, con el fin de ayudarle con ejercicios para conseguir que hinche el globo.

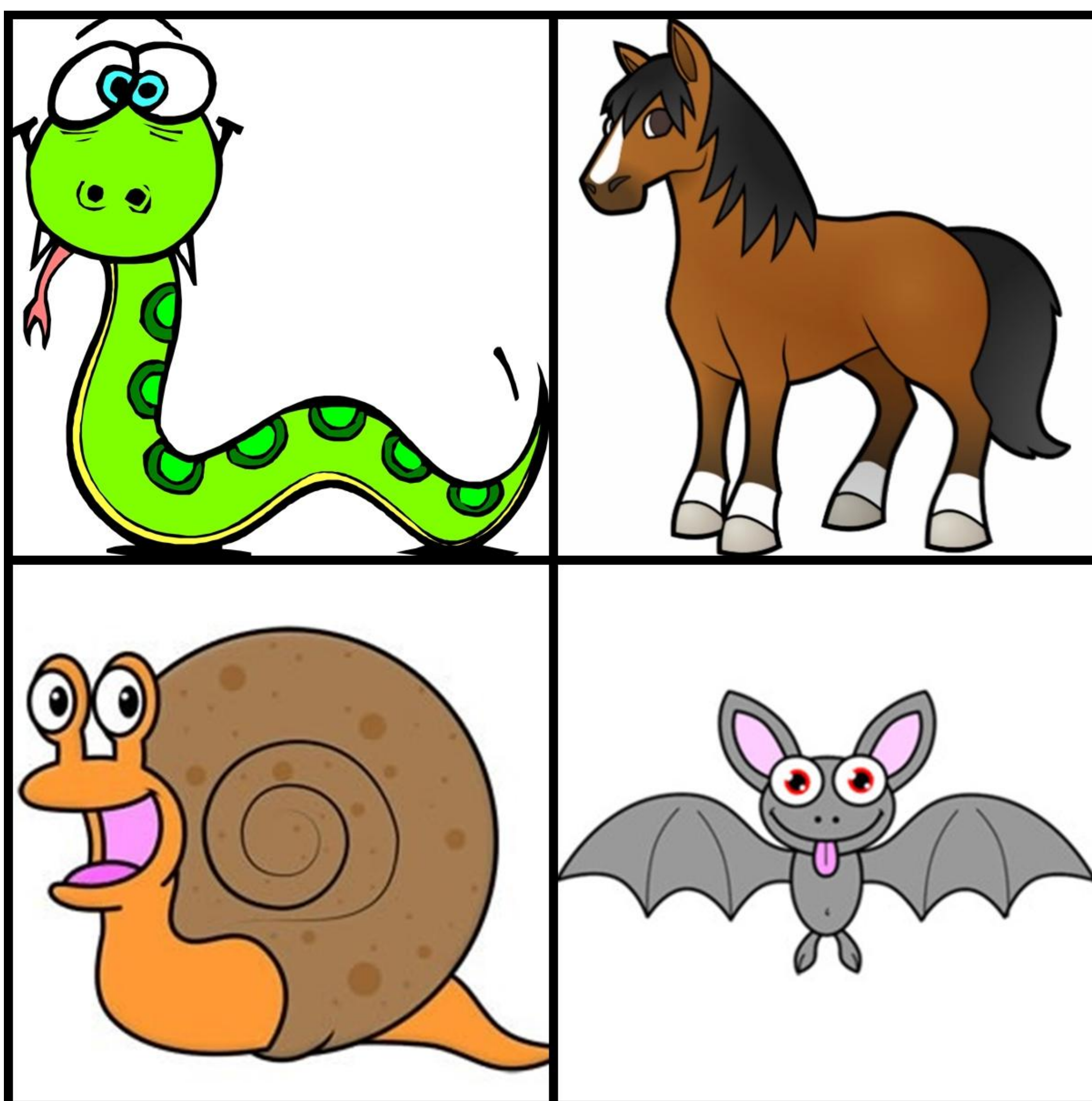
AMPLIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES ENCAMINADAS A CONSEGUIR LA MADURACIÓN DEL SOPLO

- Soplar la vela intentando apagar la llama.
- Soplar la vela intentando que baile la llamita.
- Soplar una pelota de ping-pong sobre cartón acanalado o un camino de plastilina intentando que la pelota corra.
- Soplar con una paja en un recipiente con agua jabonosa y hacer burbujas.
- Soplar haciendo pompas de jabón.
- Se pone en una mesa un granito de arroz y lo van soplando con una pajita.
- Elevar el cartón acanalado un poco e intentar hacer subir la pelota de ping-pong.
- Soplar con el espirómetro.
- Inflar globos y desinflar suavemente; desinflar con "pedorreta"; explotarlos, etc. a base de golpear con los dedos sobre los carrillos.
- Por parejas colocados frente a frente ante una mesa que llenaremos de pequeños papeles, soplarlos para ver quién gana.
- Soplar suavemente al compañero/a en diversas partes del cuerpo.
- Soplar por la pajita colocándola a la derecha/izquierda de la boca.
- Hacer pompas de jabón.
- Soplar sobre su propia mano flojo/fuerte.
- Montar el labio superior sobre el inferior y soplar hacia el pecho.
- Soplar velas más cerca o más lejos, haciendo bailar la llama, intentando apagarlas…
- Sobre una mesa hacer avanzar, soplando, bolitas de papel o algodón, pelotas de ping-pong…
- Hinchar globos.
- Hacer pompas de jabón.
- Soplar velas (apagándolas o bien sin llegar a apagarlas).
- Esparcir trocitos de papel sobre una mesa.
- Hacer carreras con bolitas de papel impulsadas con el soplo.
- Soplar sobre muñequitos de cartón o papel fuerte que están delante de él, procurando tumbarlos todos.
- Soplar silbatos, matasuegras…



Los animales sopladores

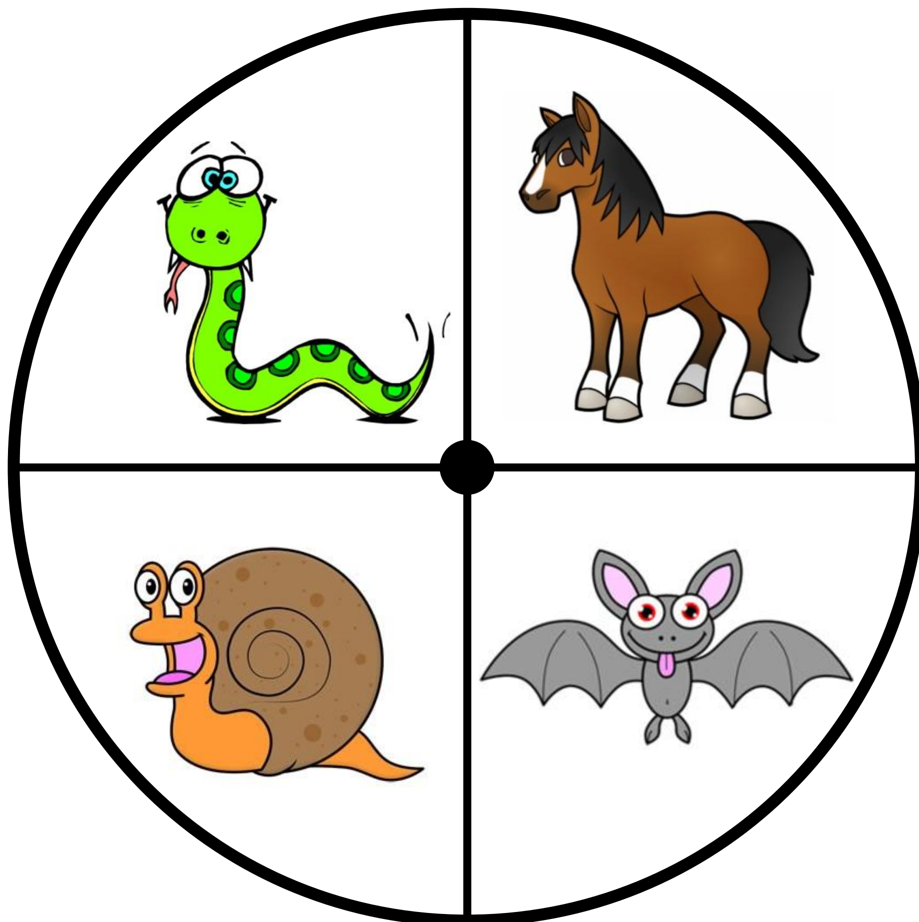
Instrumentos: la boca, dibujos de animales
Desarrollo de la actividad:
Se explica a los/as niños/as que los animales también saben soplar, es decir, sacar aire por la boca. Y se les enseña cómo lo hacen con la ayuda de dibujos. Hay que tener en cuenta que todos inspiran por la nariz, por supuesto:
-**Serpiente:** Sopla y deja escapar el aire alargando el sonido del fonema "s".
-**Caballo:** Expulsa el aire haciendo vibrar sus labios.
-**Caracol:** Sopla con la lengua fuera. Expulsa el aire con el zzzz
-**Murciélago:** Sopla, mordiéndose el labio inferior con los dientes, y produce el sonido "ffff"



Una vez que se ha enseñado a los niños cómo soplan estos cuatro animales, se les propone recrear diferentes actividades. Por ejemplo: ¿podrán los animales apagar una vela pequeña? Soplan como ellos y comparan su potencia, precisión…

Se puede insertar este juego en alguna actividad más como **la ruleta de los animales sopladores.**

Se trata de un recurso más, que incide en la cuestión de los soplos. Además, estimula la imaginación de los niños (y la del maestro/a, que tiene que empezar por elaborar cuantas variaciones crea convenientes). En cualquier caso, el juego se ampliará con infinitas posibilidades. Todo ello, comenzando por esta pregunta: "¿Podrá el animal *X* mover un objeto *Y* soplando?"





El muñeco de tres patas

Instrumentos: papel y colores

Cada niño/a confecciona un muñeco que posea tres pies. Lo puede pintar a su gusto, ponerle nombre,...
Luego jugará a desplazarlo, a hacer carreras, a volcarlo y, por supuesto, a comprobar qué animal lo vuelca antes.

Carreras

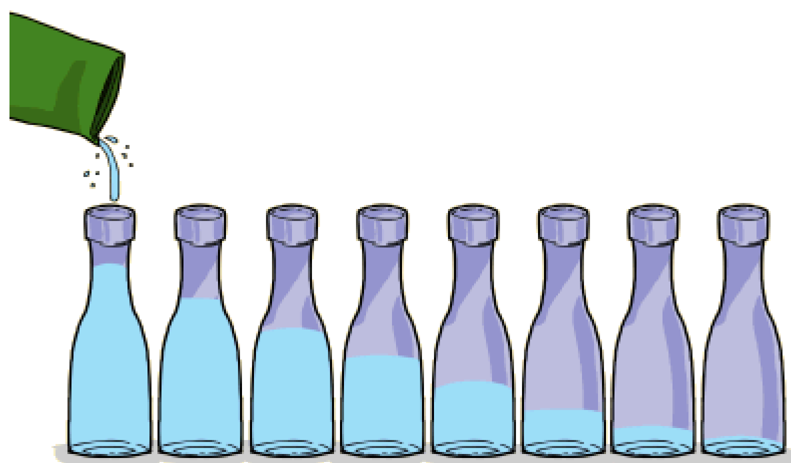
Instrumentos: bolitas de papel o de algodón, botones

Se trata de hacer competiciones de velocidad entre objetos que puedan ser desplazados al espirar sobre ellos. Por supuesto, se señala una salida y una meta.

El sonido de las botellas

Instrumentos: botellas de agua

El juego consiste en soplar en el interior de una serie de botellas que, más o menos llenas de agua, pueden permitir escuchar una escala musical.



El sonido de un peine

Instrumentos: un peine, papel de aluminio o de seda

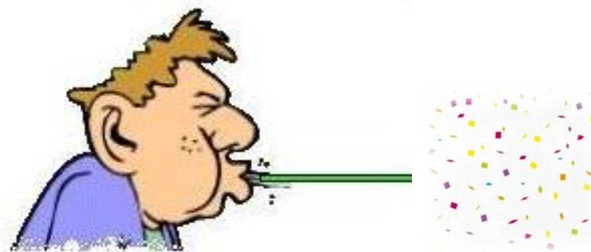
Se propone a los niños fabricar un instrumento musical. Para ello, cada uno se hace con un peine y le envuelve en una hoja de papel de seda o de aluminio, recortado de acuerdo con el tamaño del peine. Si apoya contra los labios y se espira produce una bonita música vibratoria.



Limpieza de la mesa

Instrumentos: papel o algodón, mesa

Los niños hacen, encima de la mesa, pequeños montoncitos de materiales ligeros: trocitos de papel, algodón, serrín,... A continuación, tienen que limpiarla soplando.
Pueden espirar a través de una pajita y otro conducto estrecho, de un rollo de papel higiénico, de un canuto de papel, de macarrón hueco.



Hasta diez

Se trata de mantener la espiración durante diez segundos, con diferentes sonorizaciones. Se toma aire por la nariz dilatando las aletas y sin ascenso clavicular. Se retiene durante dos segundos: transcurridos éstos, se comienza a espirar sonorizando el aire de las siguientes maneras:
-FFFFFF, mientras se cuenta hasta diez.
-ZZZZZ, mientras se cuenta hasta diez.
-SSSSS, mientras se cuenta hasta diez.

Este ejercicio, admite variaciones durante la espiración. Tras una inspiración correcta se combinan las distintas sonorizaciones durante una espiración de diez segundos. (fff,zzz, fff, ssss,; zzz… sss; ssss… zzzz).

Consolidar el ritmo del soplo

Inspirar y espirar aire por la boca rápidamente, recalcando la diferencia que cuando entra el aire es frío y cuando sale es caliente.

Consolidar la intensidad del soplido

Soplar con fuerza, hinchando bien de aire las mejillas. Si queda aire expulsarlo pulsando hacernos las mejillas con las manos.

Experimentar la duración del soplo

Instrumentos: pañuelos de papel, espejo, pared. Aguantar el pañuelo en la pared soplando contra él.

Experimentar la altura del soplo

Instrumentos: tiras de papel y cuerda. Levantar una tira de papel mediante el soplo.

Experimentar la coordinación viso-motriz del soplo

Instrumentos: bolas de papel. Encestar las bolas de papel (en un cubo o una caja).

Experimentar el movimiento vibratorio del soplo

Instrumentos: un vaso con agua y una pajita. Soplar dentro del vaso y hacer burbujas.

Experimentar el movimiento ascendente del soplo

Instrumentos: un vaso con agua y una pajita. Beber succionando con una paja.

Experimentar los movimientos alternativos del soplo

Instrumentos: armónicas. Tocar la armónica soplando y aspirando alternativamente.

Experimentar la precisión en el dominio del soplo

Instrumentos: pelotas de ping-pong. Dirigir las pelotas de un compañero a otro intentando hacer un gol a su contrincante.

1.- Apagar velas y cerillas con soplo fuerte y rápido.
2.- Mover la llama da las velas y cerillas, con soplo suave y prolongado, sin apagar.
3.- Mover molinillos de papel.
4.- Desplazar con el soplo trocitos de papel de seda, algodones, pelotas de ping-pong..
5.- Hacer pompas de jabón.
6.- Hacer burbujas de agua con una paja.
7.- Mantener, con el soplo, una hoja de papel contra la pared.
8.- Empañar un espejo, situado debajo de la nariz, con el soplo nasal.
9.- Emisión de vocales cortas, "a","e","i","o","u".
10.- Emisión de vocales largas,"a---", "e---", "i---", "o---", "u---".
11.- Intercambiar ambas emisiones.
12.- En la alfombra, soplar libremente una bolita hecha de papel.
13.- En la mesa, soplar la bola de un compañero a otro.
14.- Los niños, de cuatro en cuatro, realizarán carreras soplando por la alfombra su bola, luego se realizará una eliminatoria entre los ganadores.

Consolidar la instrumentalización del soplo

Silbar con la boca.

Consolidar la apertura del soplo

Vocalización diciendo / a /, / o /, / u /. Inspiramos el aire por la nariz y expulsamos el aire diciendo las vocales.

Consolidar la modulación del soplo

Instrumentos: agua con jabón y una pajita o un juguete para hacer burbujas. Hacer burbujas de jabón.



Consolidar la intensidad del soplido: amplitud y direccionalidad

Instrumentos: velas, encendedor y plastilina. Con plastilina fabricaremos un pastel de cumpleaños y un brazo de gitano y soplaremos las velas colocadas encima.

Consolidar la fuerza del soplido

Instrumentos: tubos de diversos diámetros y bolas pequeñas. Ejercicios de soplar a través de tubos.

Consolidar la direccionalidad del soplo

Instrumentos: pajitas, trocitos de papel. Juego por parejas. Se dibuja una raya divisoria y cada jugador tiene trocitos de papel. Gana quien traspasa más papeles para la raya.

RELAJACIÓN GENERAL Y SEGMENTARIA

Iniciar en la relajación global

Instrumento: música suave. Cerrar los ojos y escuchan la música para descansar.

Iniciar en la relajación segmentaria de brazos y piernas

Jugar a dejar el brazo muerto, como si fuera una muñeca de trapo y luego las piernas.

Practicar la relajación segmentaria de los órganos del aparato respiratorio

Derechos con las piernas ligeramente separadas cerramos los ojos y respiraremos levantando los hombros.

Práctica de la relajación de la caja torácica

Relajación en movimiento: jugaremos a ser molinillos de viento. Derechos con los ojos cerrados haremos un movimiento giratorio del tronco sobre sí mismo dejando los brazos muertos, manteniendo la respiración nasal.

Práctica de la relajación espiratoria

Flexiones bruscas de los brazos y espiración, como si imitamos a un boxeador.

Práctica de la relajación espontánea

Acción de estirarse como los gatos cuando se levantan de dormir.

- Ejercicios de Inspiración nasal / bucal (rápido – lento)
- Ejercicios de Espiración nasal / bucal (rápido – lento)
- Ejercicios de Inspiración / Espiración
- Ejercicios de relajación (Método Schultz – Método Jacobson)
- Consignas de la higiene de la voz quincenalmente
- Aumentar el control/direccionalidad/potencia del soplo

El niño se acomoda en el suelo, sobre la moqueta o la alfombra. Se apagan las luces y se cierran las persianas de la clase, suena la música (suave, con ritmo balanceante: canciones de cuna, etc.) y todos van callando para descansar. Es importante llegar al silencio total, pero no de forma impuesta, sino como necesidad de descanso. Este ejercicio puede realizarse diariamente.

Nos tumbamos boca arriba, cerramos los ojos, y relajamos todos los músculos de nuestro cuerpo sintiendo cómo todo entero se desinfla como un globo. Cogemos todo el aire que podamos por la nariz, hasta llenar los pulmones, y lo soltamos muy despacio por la boca. Este ejercicio lo repetimos dos veces.

Sin abrir los ojos, imaginamos que estamos tumbados en la playa, la arena es suave y caliente. Escuchamos el ruido de las olas, que suben y bajan al ritmo de nuestra respiración. Tumbados en la playa, intentamos dejar la huella de nuestro cuerpo en la arena: apoyamos la cabeza en el suelo, los hombros, los brazos y antebrazos, las manos, los dedos, la cintura, la espalda y los glúteos, los muslos, los músculos gemelos, los talones... Seguramente la huella ha quedado grabada en la arena.



La relajación progresiva de Jacobson se puede utilizar como relajación global, relajando todos y cada uno de los segmentos de los que consta nuestro cuerpo.

Las olas: Experimentar la tensión-relajación

En círculo y de pie, agarrados de las manos, los/as niños/as se mueven en vaivenes que agrandan y empequeñecen el corro. Cuando van hacia el centro, dicen pss, y cuando se alejan de él ahh con suavidad. Luego, cuando el mar se calma, todos se quedan quietos y tranquilos en su sitio.

Encogerse, estirarse: Experimentar la tensión-relajación

Cada uno de ellos/as se sienta en el suelo, en posición recogida: rodillas elevadas, brazos alrededor de las piernas, cabeza entre las rodillas, espada arqueada, forzando todo el cuerpo para ocupar el menor espacio posible, concentrando los músculos y articulaciones al menos durante un minuto.
Después, lentamente se sueltan, se "desatan" hasta tener el cuerpo totalmente estirado y relajado, por partes: cabeza, espalda, dedos de manos y pies, brazos; todo se separa y estira al máximo: cara amplia, ojos abiertos, lengua fuera. Se les dice al alumnado: ¿A qué no se está bien ni muy encogidos ni muy estirados? ¡Vamos a ponernos normales, relajados.

El lenguaje de los chinos:
Contraer-distender la musculatura de la cara, cuello y la nuca

Se explica al alumnado que a los chinos, cuando salen de su país y van al extranjero nadie los entiende. Entonces, para comunicarse, tienen que hacer gestos con el cuello.



→

Mensajes	Movimientos
Sí	Inclinar la cabeza hacia delante, de forma que el mentón toque ligeramente el pecho, y luego la llevan con energía hacia atrás, en una trayectoria recta.
No	Giran la cabeza, bien erguida, de izquierda a derecha
No sé	Elevan los hombros hasta el punto máximo y los bajan
A veces	Inclinan el cuello hacia un lado y después hacia otro. Como si quisieran tocar el hombro con la oreja. Lo repiten varias veces.
Siempre	Realizan una rotación completa de cabeza, sin acompañarla con ningún movimiento de los hombros.

Una vez se han descrito los movimientos a los/as niños/as, se pueden utilizar diferentes estrategias para su repetición: hay que decir diez veces “si” como hacen los chinos; como hay acuerdo en el aula, se practica el movimiento de asentimiento ocho veces, se imita a un chinito que vino de vacaciones y no dejo de decir “no sé.

Se pueden plantar preguntas variadas a los/as niños/as, que tienen que contestar como si fueran chinos.

EJERCICIOS PARA RELAJAR LOS MÚSCULOS DEL ROSTRO, DE LA NUCA Y DEL CUELLO

Son ejercicios que preparan nuestros órganos bucofonatorios para una adecuada articulación.

La relajación activa está basada en la contraposición de tensión y relajación. Tensar los músculos hasta el grado máximo. Sentir la sensación de tensión -relajación del músculo de forma gradual. Sentir la sensación de relajación.

— Frente: Arrugar la frente. Sentir la sensación de tensión por encima de las cejas y en el puente de la nariz. Relajar poco a poco. Levantar las cejas con el fin de contraer la frente,

— Ojos: Cerrar fuertemente los dos ojos. Notar la sensación de tensión por debajo de los párpados y en el interior y exterior de cada ojo- Abrirlos ojos lentamente. Realizar el mismo ejercicio anterior guiñando un solo ojo, primero el derecho y posteriormente el izquierdo

— Nariz: Arrugar fuertemente la nariz. Notar la sensación de tensión sobre todo en el puente de la nariz y los dos orificios. Relajar gradualmente.
— Labios y mejillas: Realizar una .sonrisa muy forzada. Notar la sensación de tensión los labios y ambas mejillas. Relajar la cara muy lentamente, Apretar los labios fuertemente, proyectándolos hacia fuera ("hacer morritos"). Notar la tensión en los labios y a cada lado de los mismos. Relajar los labios poco a poco. Repetir el ejercido anterior proyectando los labios primero a la derecha y luego a la izquierda.
— Lengua: Apretar la lengua fuertemente contra el cielo de la boca. Notar la tensión dentro de la boca, en la lengua y en los músculos que están debajo de la mandíbula. Dejar caer la lengua poco a poco.
— Mandíbula: Apretar fuertemente los dientes. Sentir la tensión en los músculos laterales de la cara y sienes. Relajar la mandíbula de forma gradual.
— Cuello: Tensar fuertemente el cuello. Notar que sientes la tensión en la «nuez» y en la parte posterior del mismo. Relajar el cuello de forma gradual.
Nota: En los juegos de relajación se pueden emplear música suave y estridente para expresar la tensión – relajación.

Relajación global. Relajación de los bronquios

Abriremos la boca muy abierta y emitiremos un sonido: "oooooooo"; poco a poco la iremos cerrando y completaremos el cierre emitiendo otro sonido: "MMMMMM". De esta manera, haciendo ejercicio muy poco a poco, conseguiremos decir: "OOOOOOMMMMM". Para realizar este juego pondremos una mano encima de nuestra cabeza y la otra en el cuello (para distinguir que nuestro cuerpo vibra).

Relajación global. Relajación de los pulmones

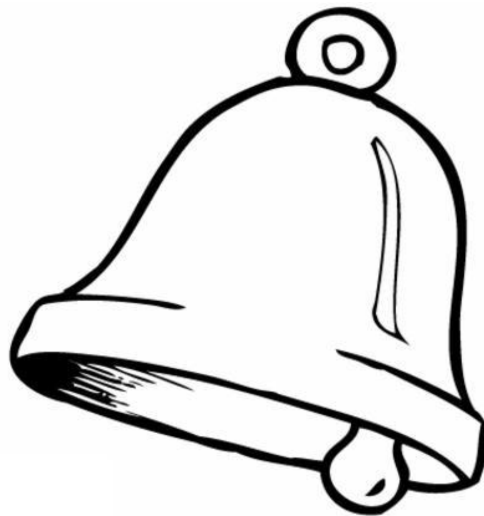
Haremos una relajación de los pulmones, cogiendo aire, reteniéndolo en algunos momentos y expulsarlo lentamente diciendo PSSSSSS.

Relajación global. Relajación del abdomen

Flexionamos la cintura y con las manos nos aguantamos en la mesa, manteniendo la espalda recta. En esta posición ingerimos aire e hinchamos el vientre.

Practicar la relajación global del aparato respiratorio

Instrumentos: cuerpo. Nos pondremos en círculo con los ojos cerrados y las manos cogidas. El juego consiste en levantar las manos y los brazos hacia arriba y dejarlos caer, inclinándose hacia adelante y diciendo "donnnng" como si fuéramos una campana. Después de 6 campanas nos sentamos a descansar.



MORFOLOGÍA Y SINTAXIS

Repetir frases

Deben proponerse frases con diferente nº de palabras y distinto nivel de dificultad sintáctica, con el fin de adecuar el grado de dificultad de las tareas de producción oral al nivel cognitivo del sujeto. En este tipo de tareas, no hay que centrarse en que el sujeto entienda el significado de la frase, lo que importa es que lo repita tal y como se lo hemos dicho.

Tareas de conversación

Como el propio nombre indica consiste en que el sujeto articule un conjunto de frases seguidas, con sentido.

Variantes:

- *Narración*: la típica situación de conversación sobre temas actuales, personales o públicos, elaborar una historia, etc.
- *Descripciones*: consiste en mostrar diversas láminas al sujeto para que las describa e, incluso, elabore una historia sobre ellas.
- *Completar refranes, dichos o expresiones populares:* Leer primero todas
- las siguientes expresiones. Luego dar una palabra y hacer completar la expresión. Por ejemplo: sordo como una tapia, dulce como la miel, etc.

Habilidades morfosintácticas

El nivel morfológico hace referencia a las variaciones de nº, género, persona, tiempos,... La *Gramática* hace referencia al respeto de leyes gramaticales y ortográficas, como, por ejemplo, el uso de tiempos verbales: si un verbo no está bien conjugado, se pierde su significado correcto aunque su ubicación dentro de la oración sea la adecuada.

Sinonimia morfológica: consiste en identificar el sinónimo(s) morfológico(s) (en género, número, tiempo de una palabra entre un conjunto más amplio de palabras o en una oración.

- Emparejamientos: consiste en agrupar y/o unir con flechas dos o más palabras sinónimas morfológicamente. Algunas tareas:

  - *De género (masculino/femenino)*: se presenta un dibujo/palabra y delante varios artículos/adjetivos. El sujeto debe emparejar el género del artículo o adjetivo con el del dibujo/palabra correspondiente.
  - *De número (singular/plural)*.

Variantes:

- Se presenta un dibujo/palabra y delante varios artículos/adjetivos (*singular/plural*). El sujeto debe emparejar el nº del artículo con el del dibujo/palabra correspondiente.
- Se presenta varios sujetos (gramaticales) y un verbo en singular o en plural. El sujeto debe emparejar el verbo con el correspondiente en función de su singularidad o pluralidad.

- Análisis morfológico de oraciones: se presentan distintos enunciados, y el sujeto ha de identificar los componentes morfológicamente correctos. Algunas de las tareas más prototípicas son:

  - *Completar frases*: se presenta al sujeto una frase incompleta (bien sólo con el sujeto, bien sólo con el predicado), y el sujeto debe completarla con sus sinónimos morfológicos.
  - *Localizar frases correctas morfológicamente:* se presenta al sujeto varias frases. El sujeto ha de decidir si sus componentes morfológicos son o no correctos.

- Elaboración sintáctica de oraciones*:* consiste en encajar un conjunto de palabras con sus relacionantes, de manera que cada palabra encuentre su sitio y orden correcto según las leyes de la lingüística. Puede haber diversas soluciones correctas, por lo que a veces se pide al sujeto que de más de una solución a estos ejercicios. Variantes*:*

  - *Formar frases:* se presenta un conjunto de palabras desordenadas, y el sujeto ha de elaborar una frase con significado con ellas.
  - *Completar frases*: El sujeto debe completar una frase que se le propone con la palabra que crea conveniente.
  - *Descripciones*: se presenta una lámina al sujeto y se le pide que elabore una oración que describa dicha lámina.

Comprensión sintáctica

Nuevamente nos movemos en el nivel semántico (del significado) del lenguaje. Las tareas más utilizadas son las siguientes:

- *Descripciones*: se presenta una lámina al sujeto y se le pide que seleccione, entre varios enunciados, la que mejor describe dicha lámina.
- *Comprensión de órdenes*: se pide al sujeto que realice una determinada acción.

La complejidad de esta tarea viene determinada fundamentalmente por la longitud de la oración, el que la oración sea, desde un punto de vista

sintáctico, simple o compleja y/o que los conceptos que forman parte de la oración sean concretos o abstractos.

- *Identificar errores*: se presentan una serie de expresiones gramaticalmente correctas, pero que pueden ser erróneas o imposibles en la realidad. Por ejemplo:
- "Había un gato con cuernos." - "El oso se sube a los nidos." - "Los coches andan sobre patines." la tarea del sujeto consiste en identificar qué expresiones son correctas y cuáles incorrectas desde el punto de vista del significado.
- Localizar la palabra que rompe la sintaxis de una oración: se presenta una oración, y el sujeto ha de descubrir qué palabra no forma parte de dicha oración.

Familiarmente, esta tarea se suele conocer con el nombre de *Palabras intrusas*.

- *Comprensión de párrafos y/o textos*: se lee un texto (una historieta, un cuento, una noticia, etc.), y se hace una serie de preguntas al sujeto.

  Variantes:
- Indicar un título adecuado para el texto.
- Hacer un resumen del texto.
- Completar algún término que falta en el texto.
- Responder a algunas preguntas relacionadas con el contenido y/o los personajes del texto.
- Dar opiniones personales sobre el texto (especialmente, cuando se trata de noticias de la prensa o hechos determinados).
- *Ordenar textos de forma lógica:* Se pide que se ordene un texto de manera que pueda ser leído de forma lógica. En este ejercicio se trabaja el orden lógico de las cosas, la atención y la concentración
- *Abstracción de proverbios y frases hechas*: Se presenta un proverbio, refrán o expresión hecha incompletos, y el sujeto debe hacer una abstracción de su significado. Por ejemplo: "Quien a hierro mata ...., a hierro muere (según te comportes, así te irán las cosas)"



Actividades tipo

- Formación de plurales regulares e irregulares
- Formación de género
- Formación de adjetivos
- Verbos regulares en presente: (hoy o ahora el niño...)
- Verbos regulares en pasado
- Verbos regulares en futuro
- Sustantivos en aumentativo y diminutivo…
- Con ayuda de pictogramas iremos haciendo frases que supongan un sujeto y una acción. (Añadir artículo)
- Introducción a las oraciones sujeto - verbo - objeto directo.
- Introducción de la negación
- Introducción del nexo "y".
- Oraciones con sujetos - verbos – CCL
- Respuesta a preguntas y formulación de preguntas…
- Ordenación de palabras en la oración

Expresión oral de mensajes, hechos, sentimientos y vivencias

1. Diálogo y conversación:

- Fórmulas de saludo y despedida.
- Conversación grupal.
- Diálogos inventados para una situación.
- Diálogos telefónicos.

2. Organización morfosintáctica del lenguaje oral:

- Sensibilización a la concordancia de género.
- Sensibilización a la concordancia de número
- Sensibilización a la concordancia verbal de tiempo y persona.
- Ampliación de la estructura sintáctica de la oración.



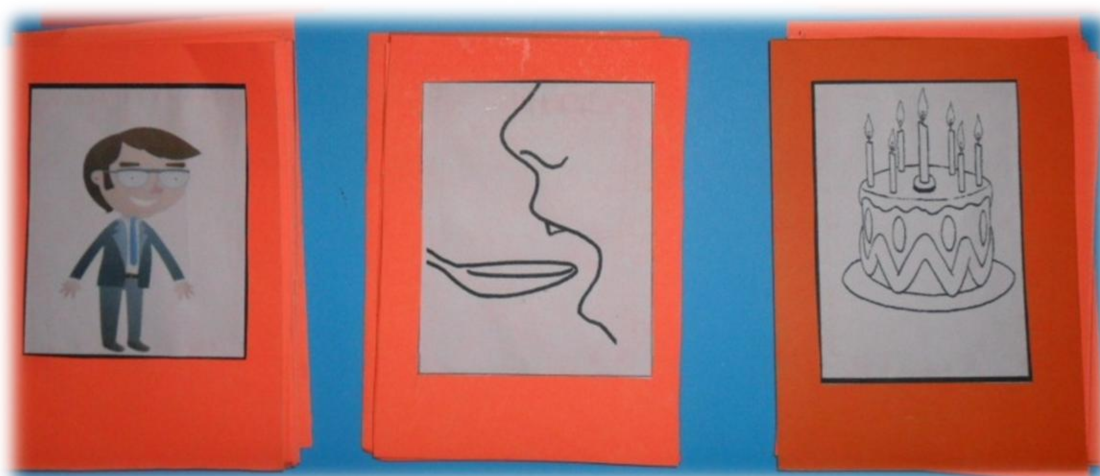
El taller de la Construcción: Morfosintaxis

- Juegos de género y número: presentar imágenes y denominar: el perro, la cocina, los niños…
- Somos albañiles y construimos oraciones con una palabra, con dos palabras, así sucesivamente.
- El juego "me voy de viaje y llevo…" cada niño repetirá la secuencia y añadirá un objeto más.
- Cambiar el tipo oración: afirmativa-negativa, el lápiz es mío- el lápiz no es mío, interrogativa-exclamativa, ¡El lápiz es mío! ¿Es mío el lápiz?…
- Cambiar elementos de la oración: la goma es mía, la mesa es mía, etc.

Actividades para desarrollar la frase

- Presentación de modelos cada vez más complejos.
- Manipulación de elementos.
- Intervención explícita sobre aspectos puntuales.
- Ejercicios de clausura : completar enunciados.
- Combinaciones de frases.
- Claves de estructuración sintáctica.
- Exposición de frases más largas y complejas.

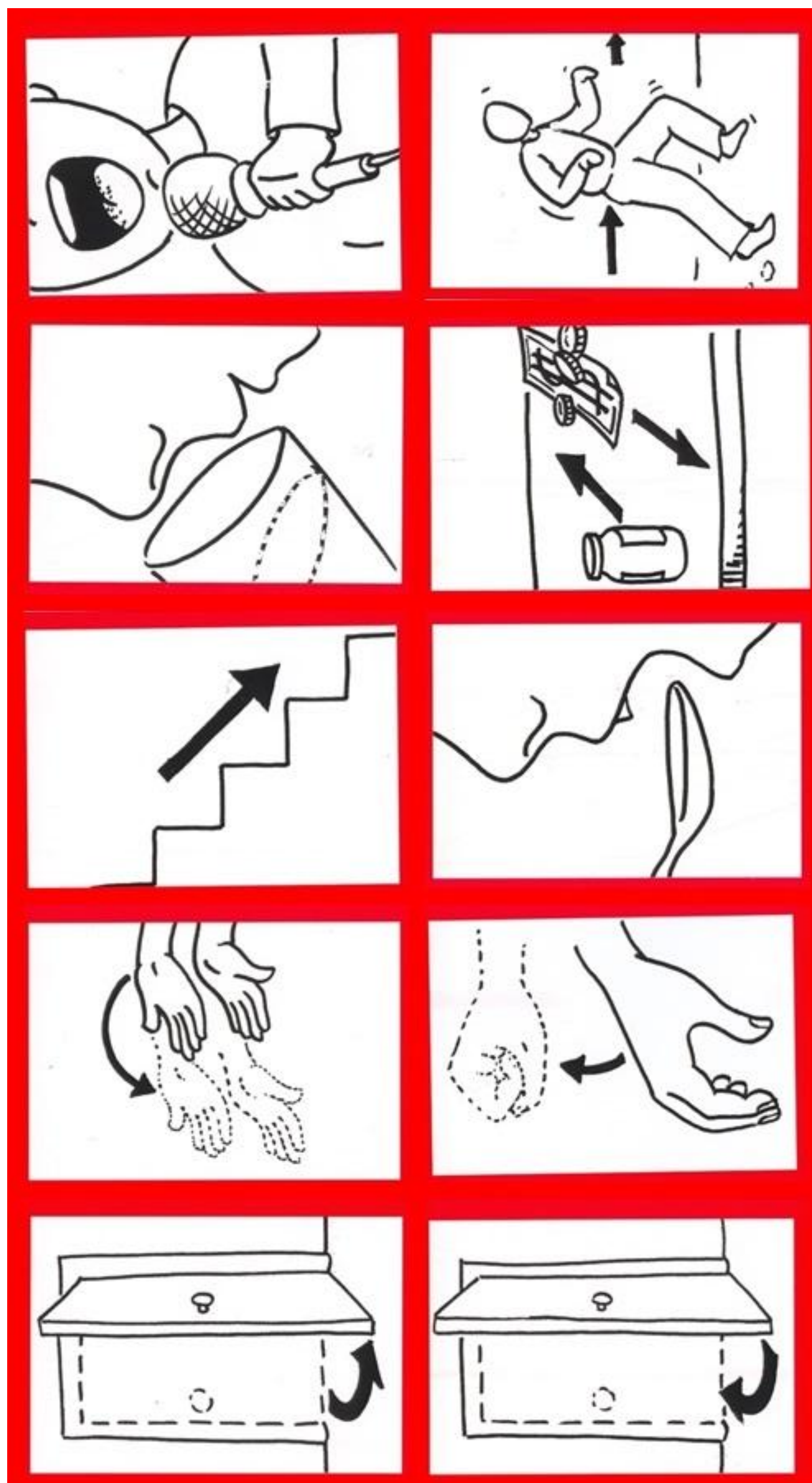
El papá come tarta

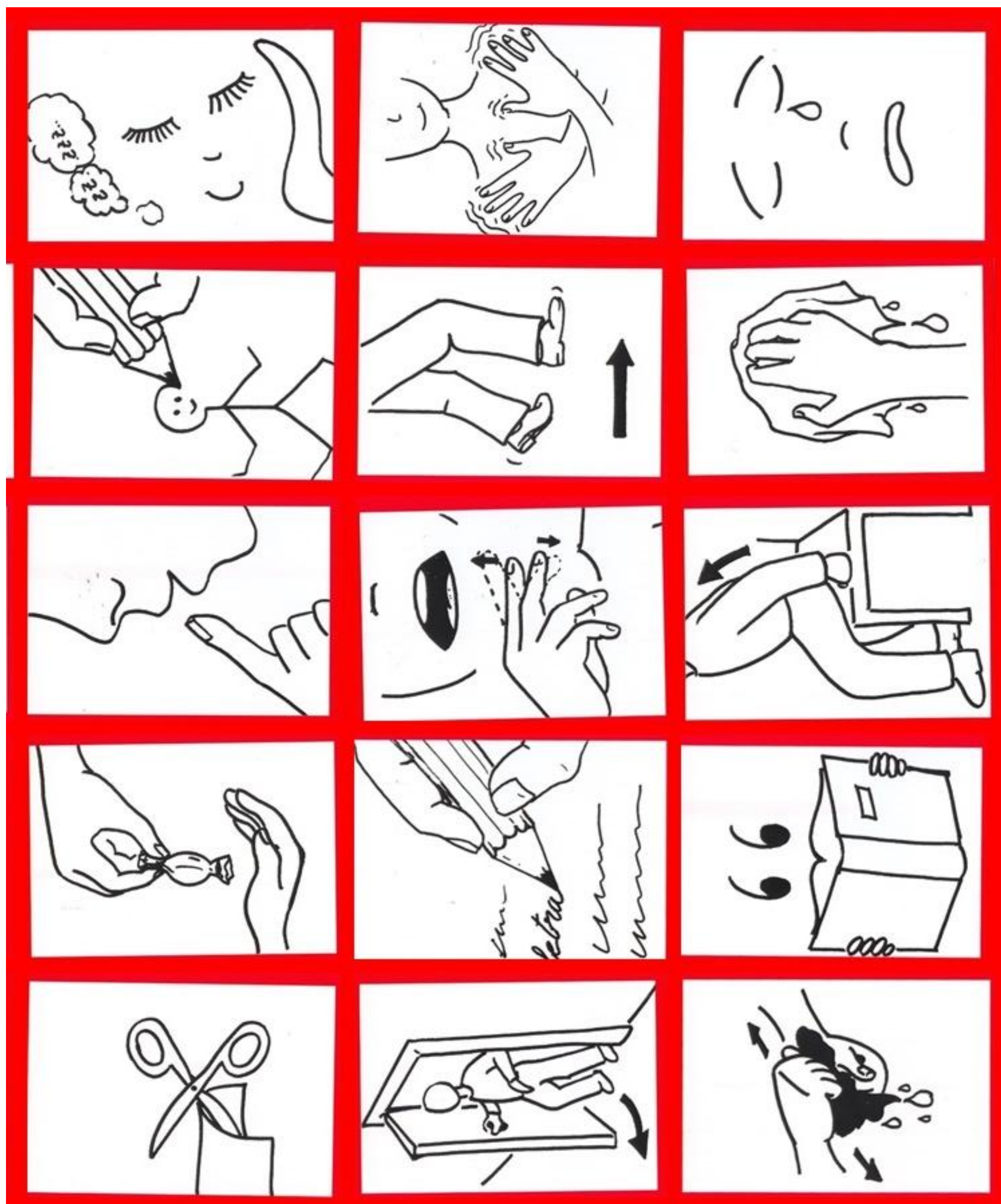


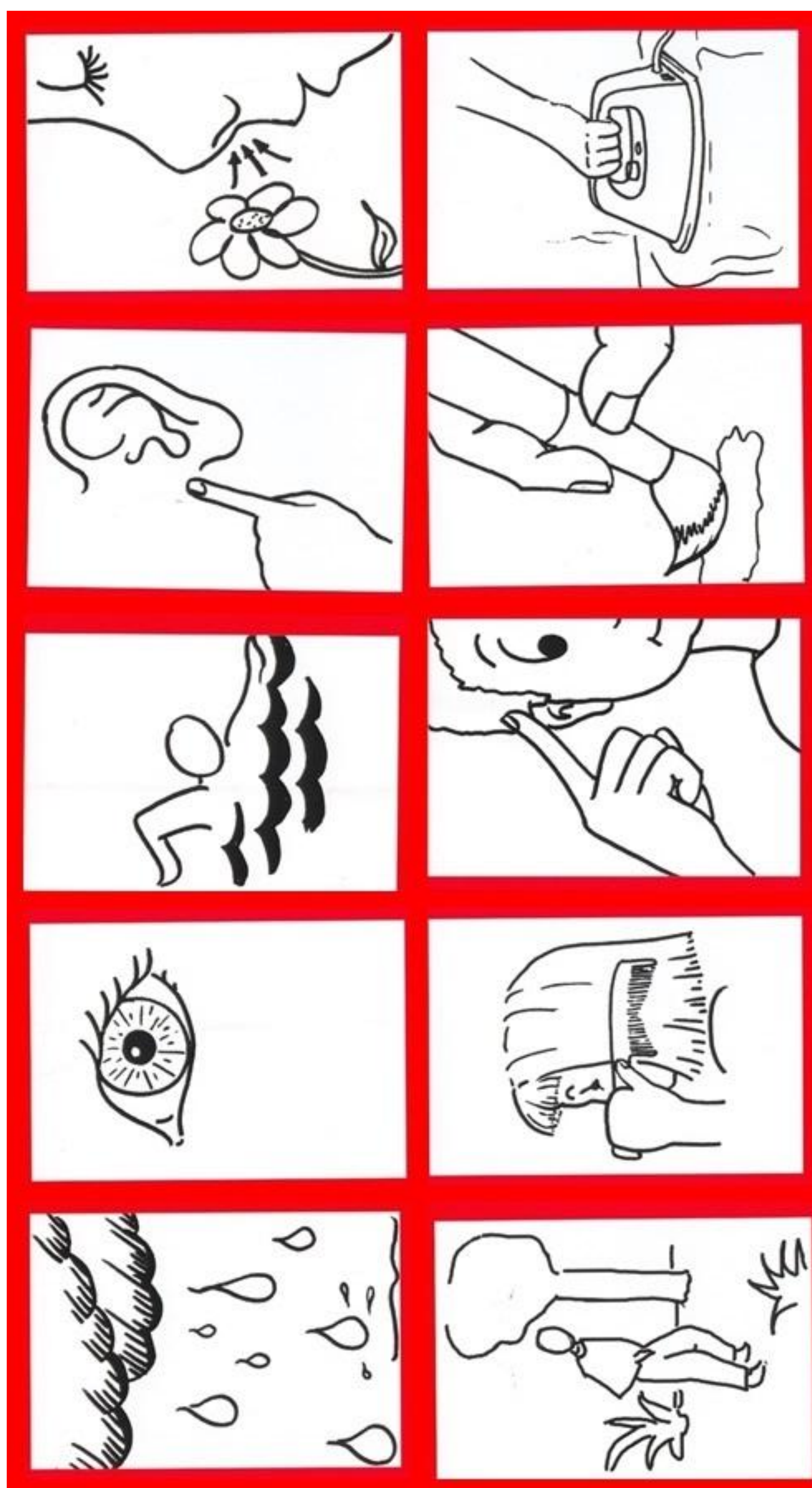
¿Quién?

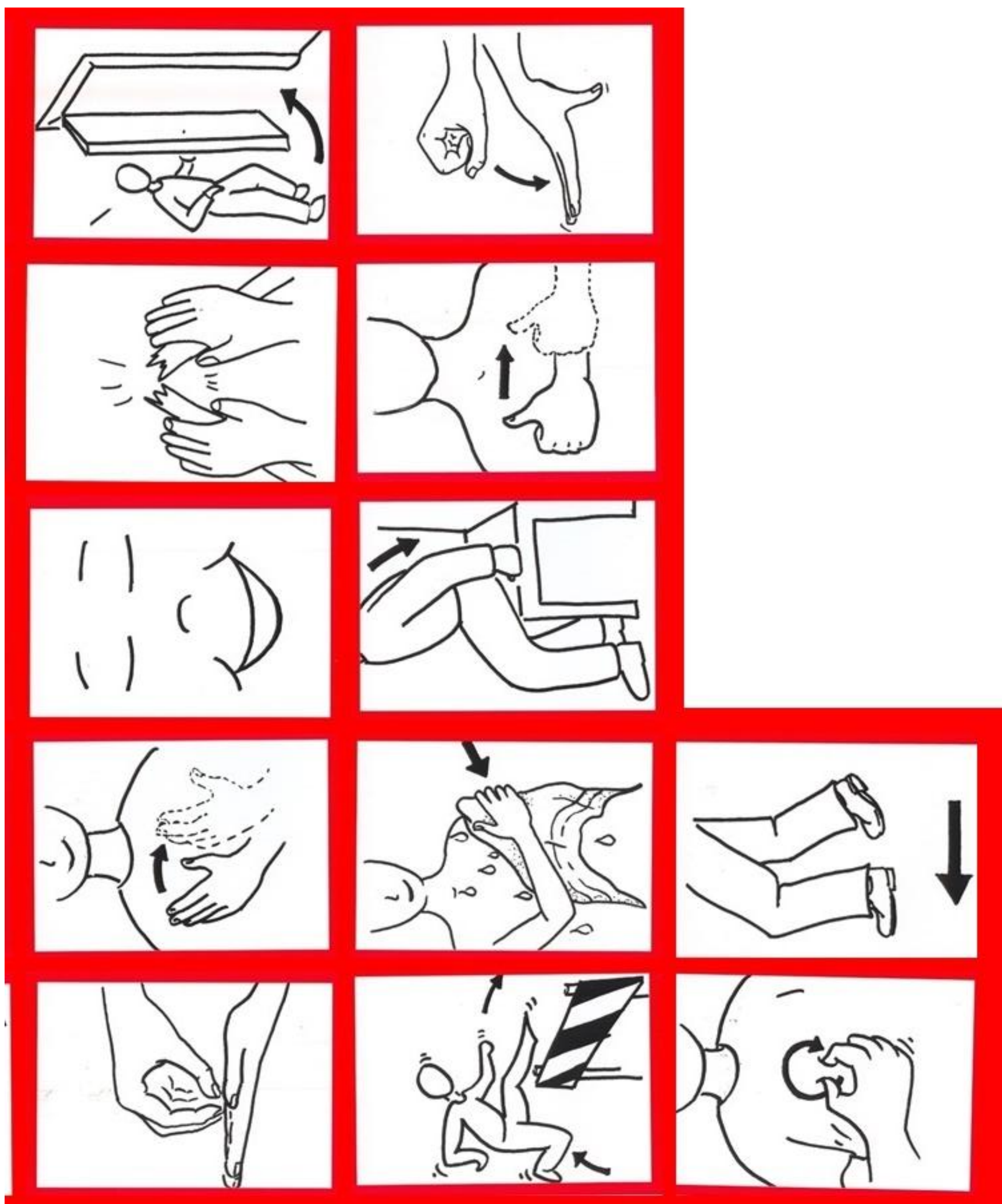


¿Qué hace?



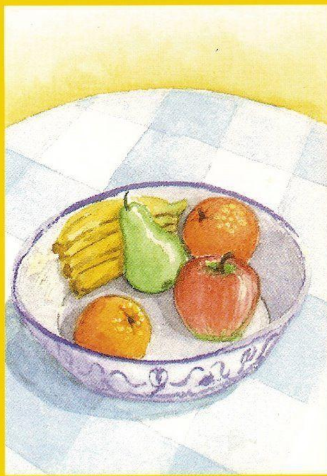
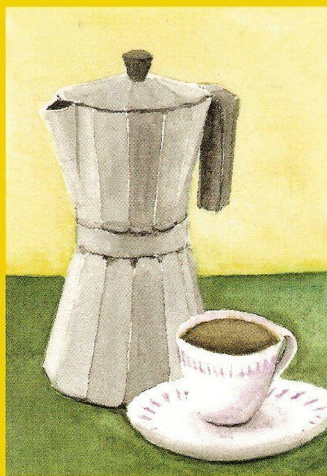
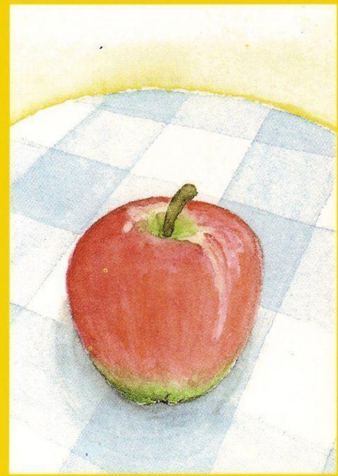
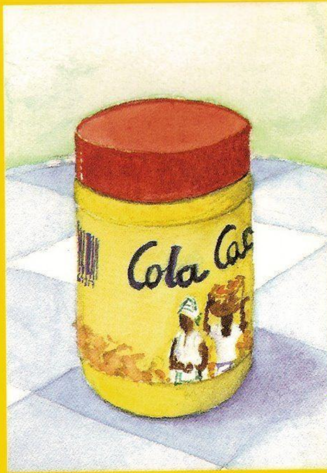
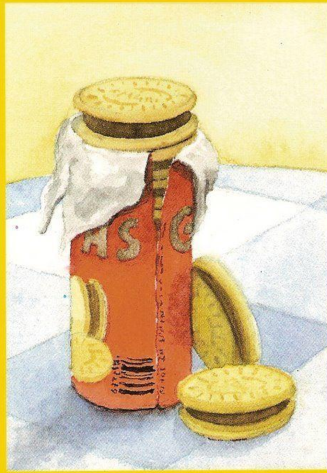
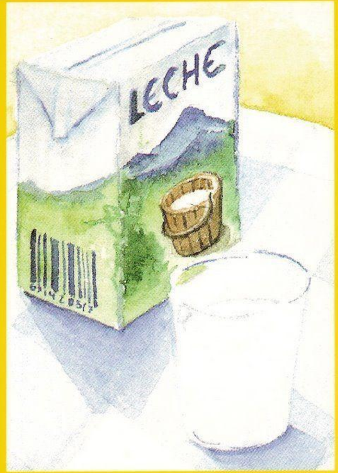
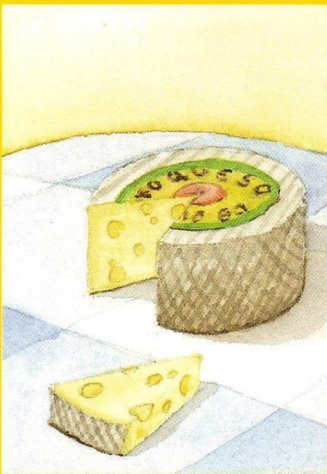
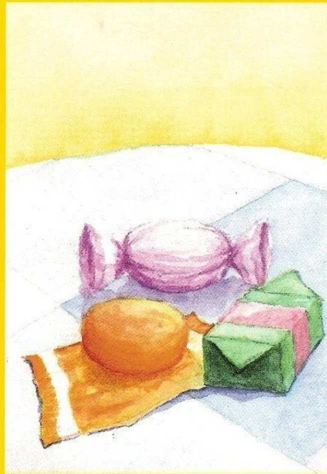
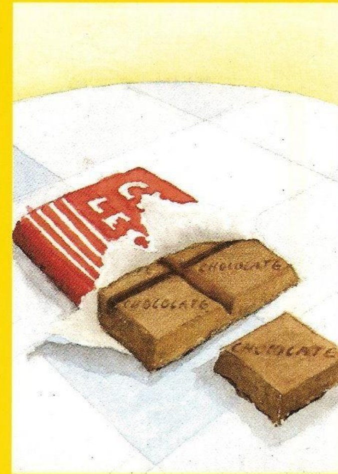
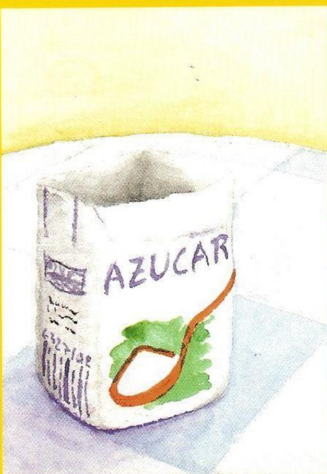
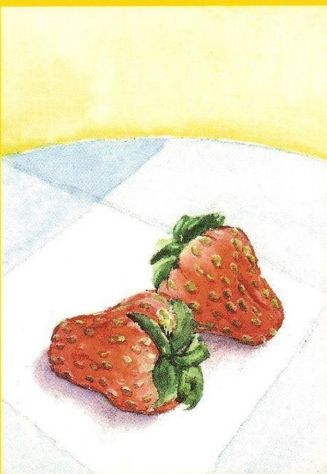
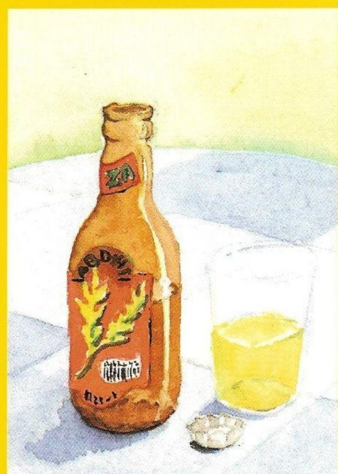

letra

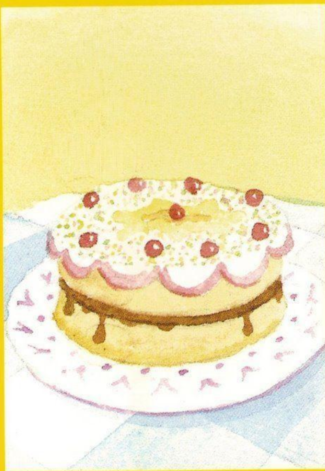
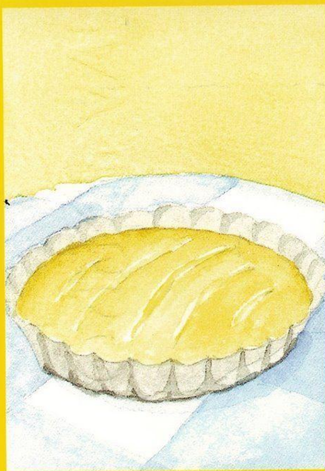
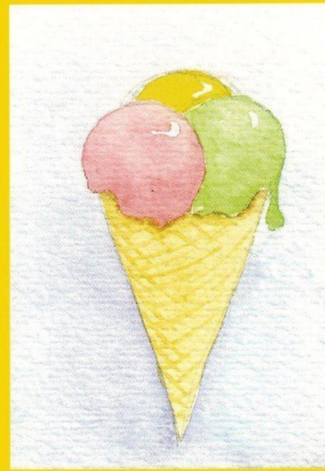
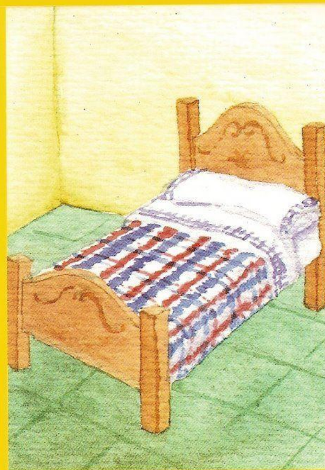
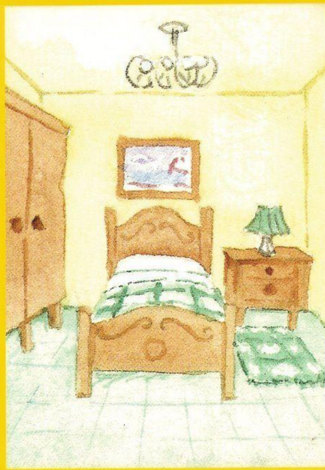
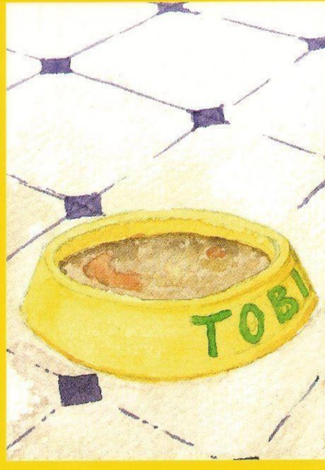
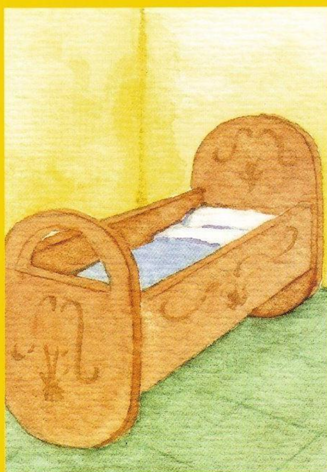


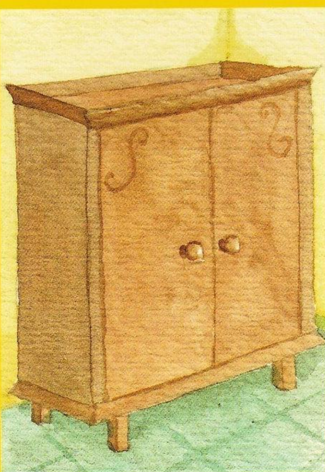
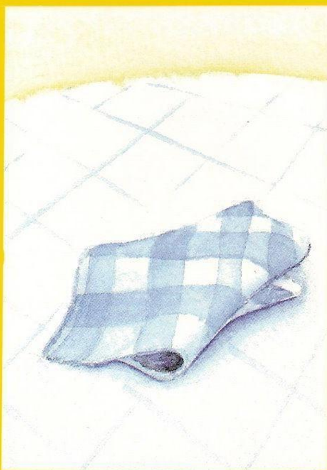
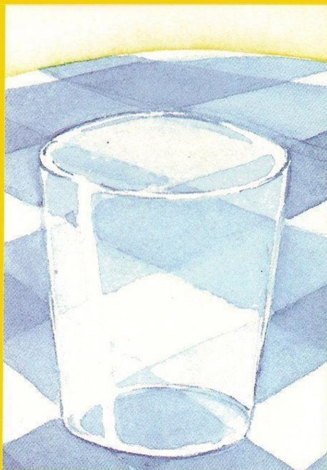
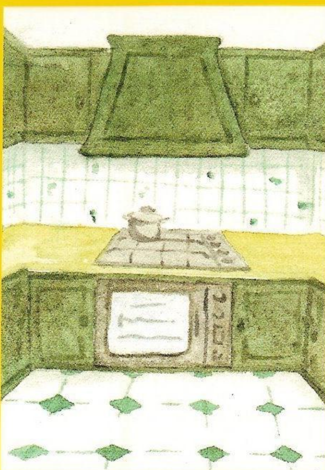


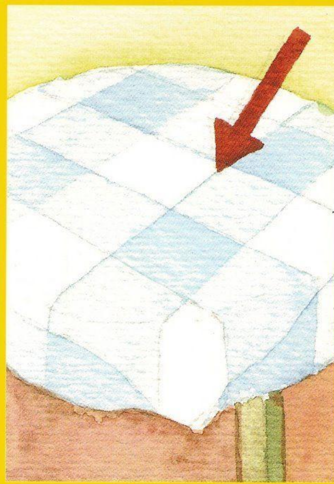
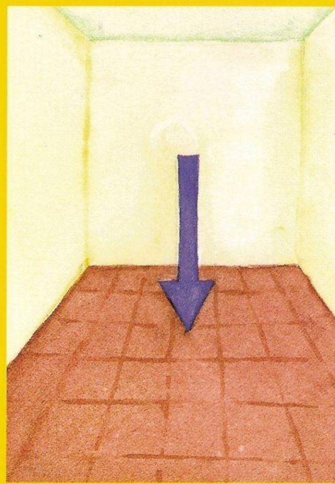
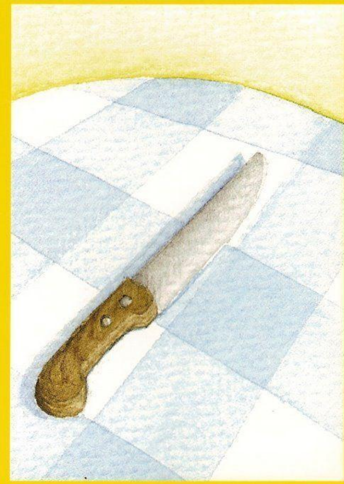
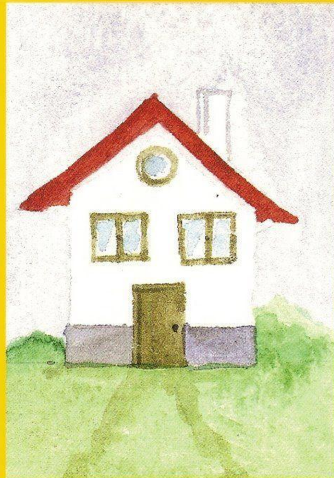
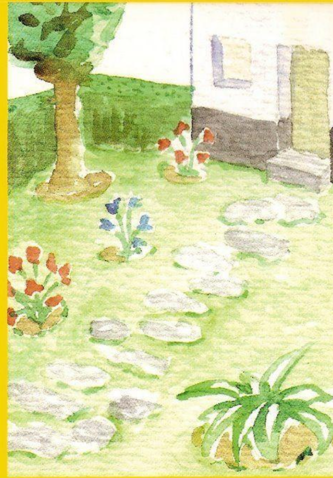
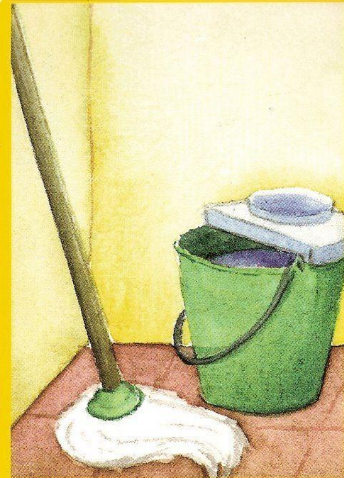
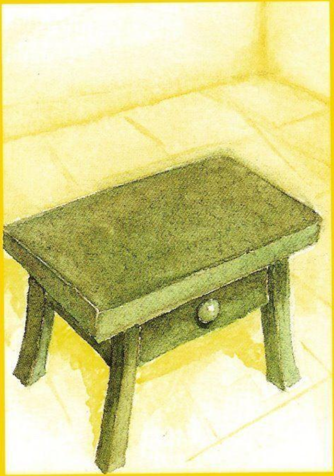
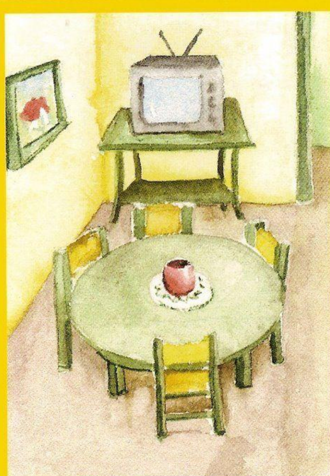
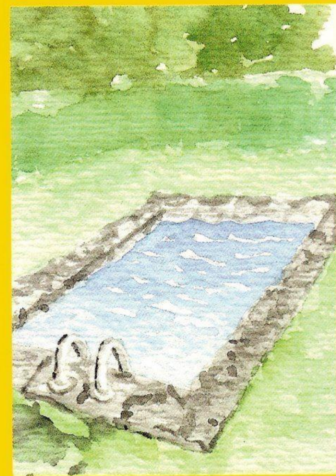
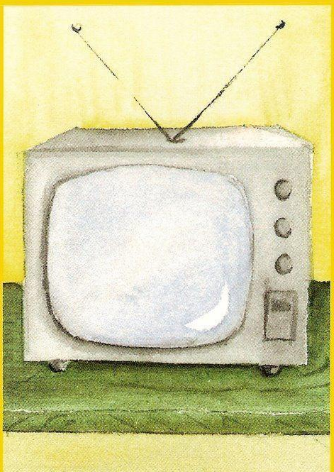
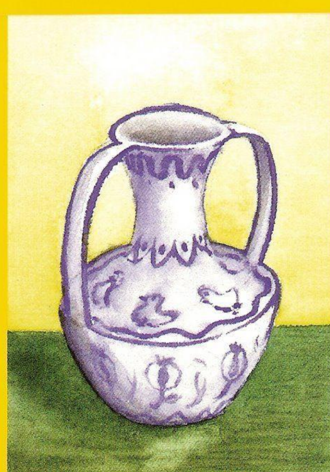
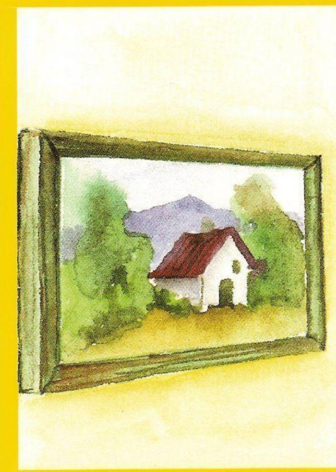
¿Qué?

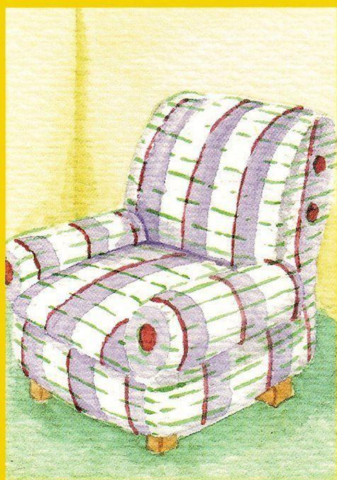
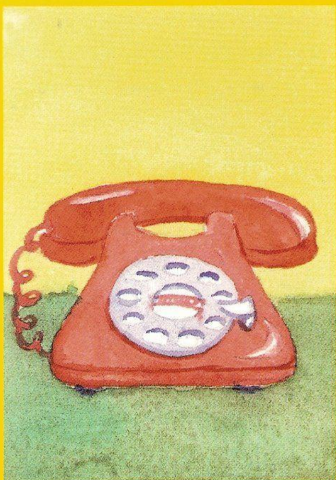
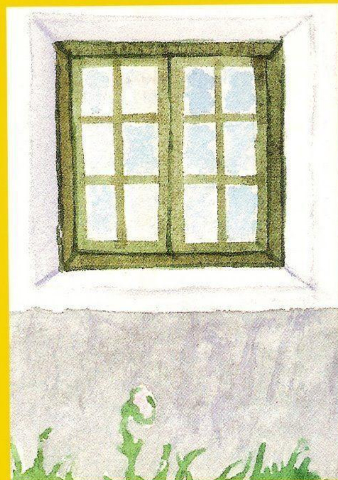
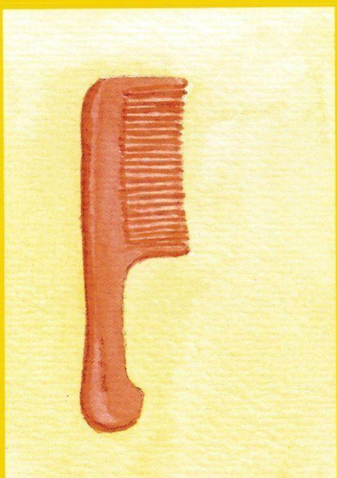
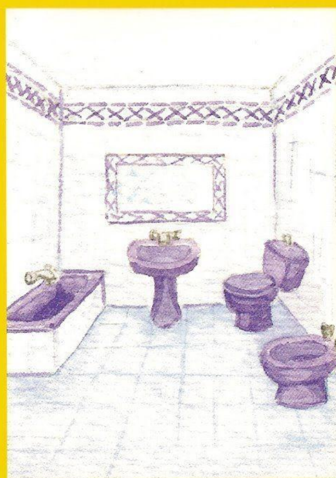
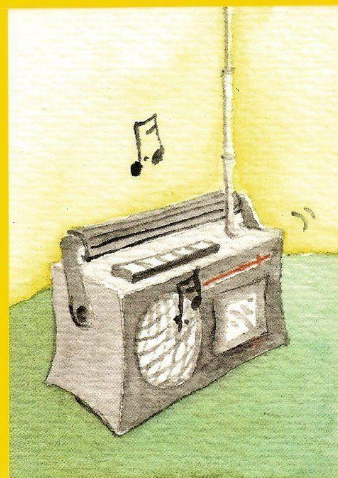


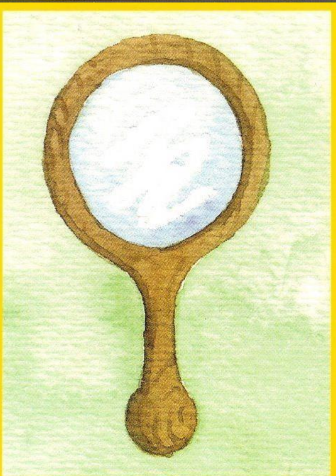




Cola Ca


LECHE



CHOCOLATE
CHOCOLATE
CHOCOLATE

AZUCAR



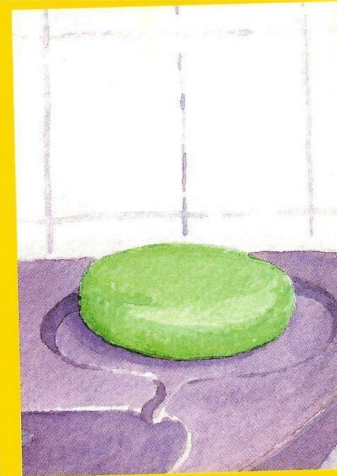






TOBI


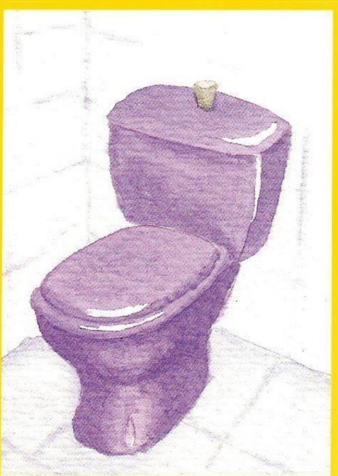





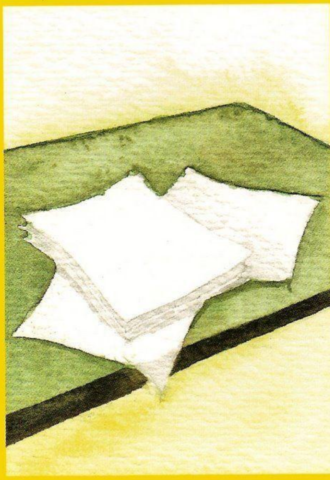
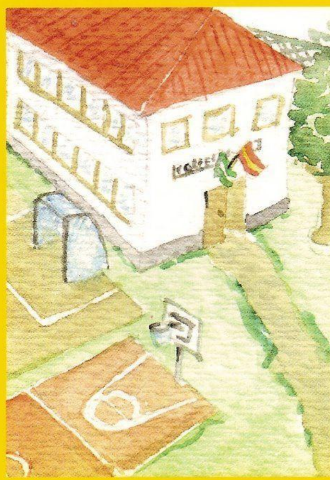
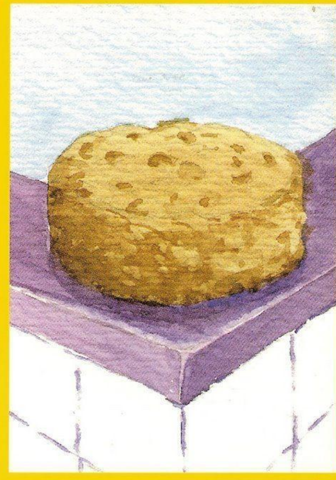
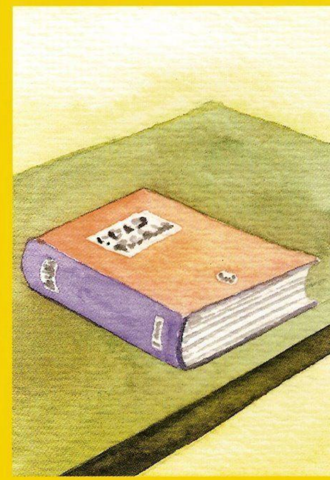
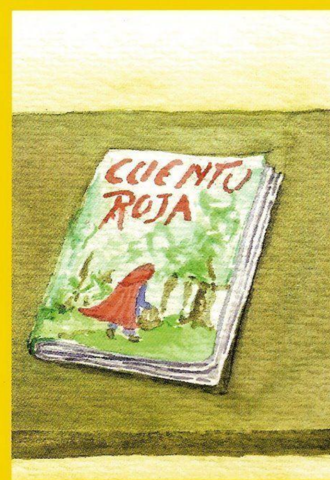
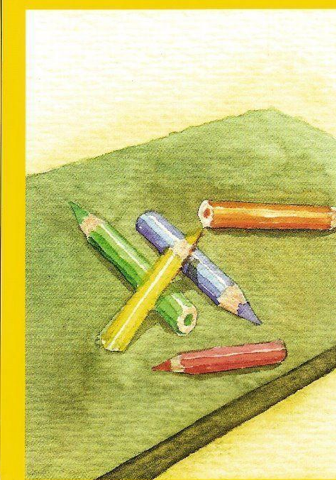
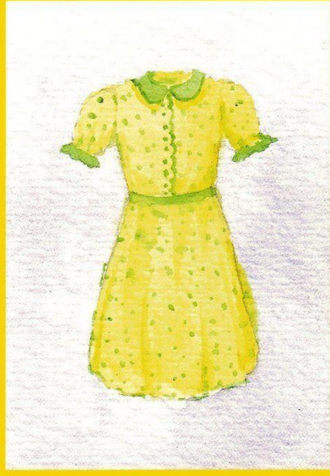
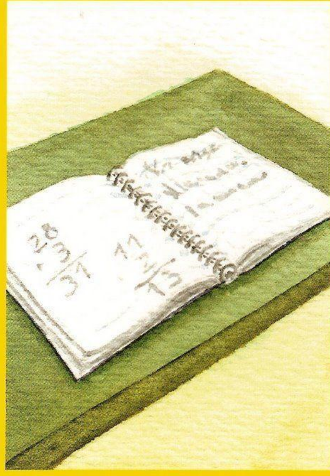
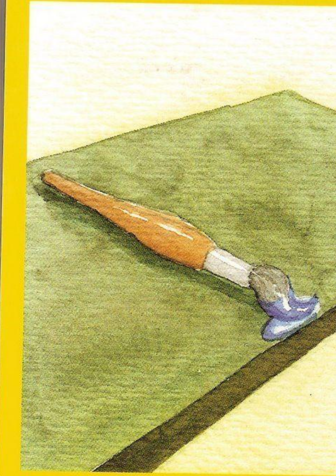
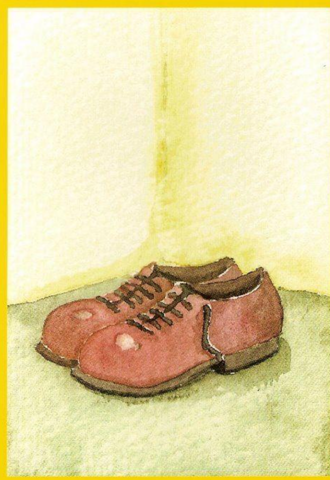













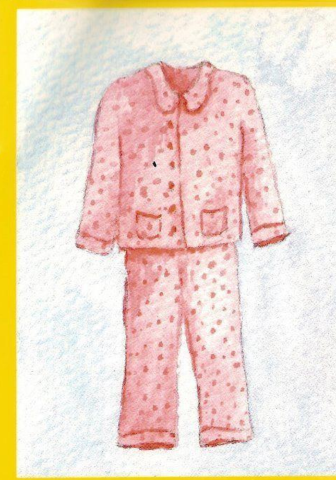









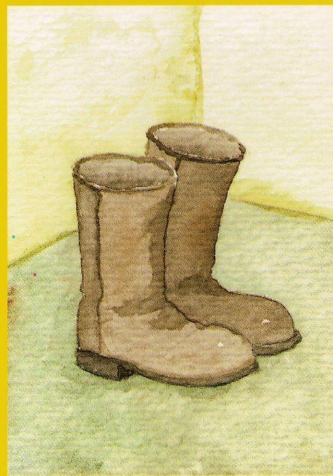
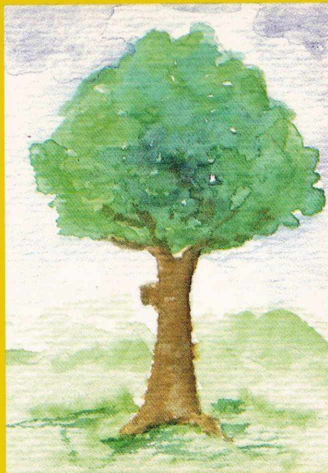
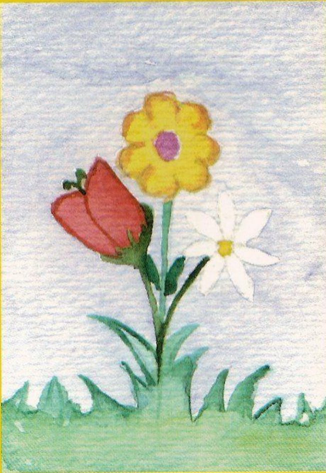
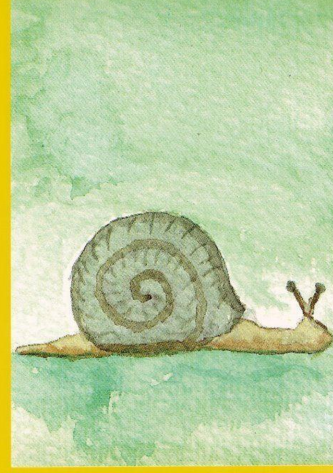
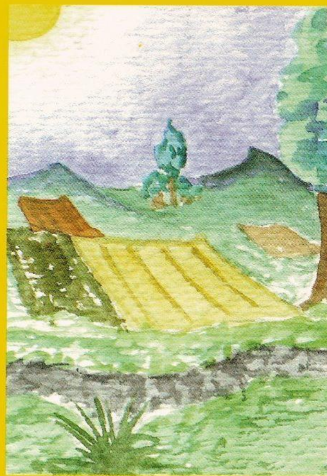


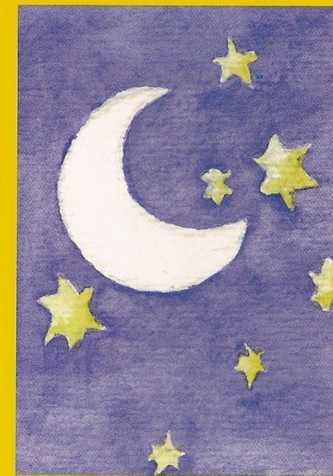
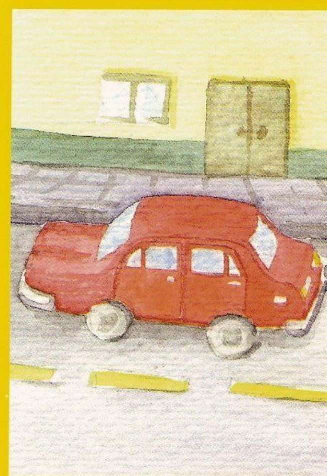
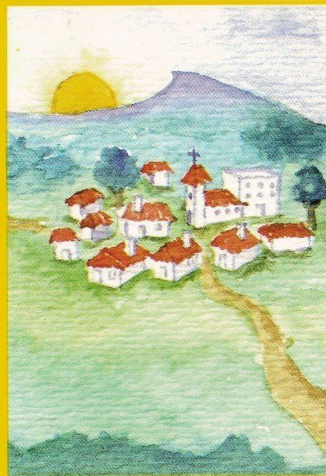
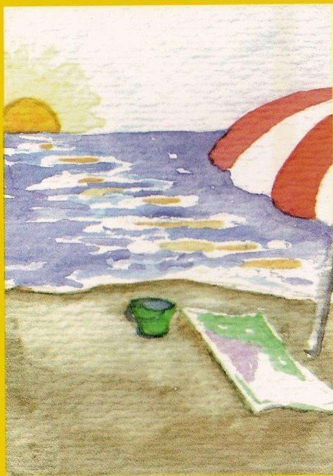


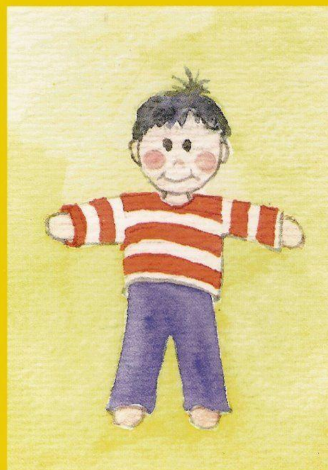
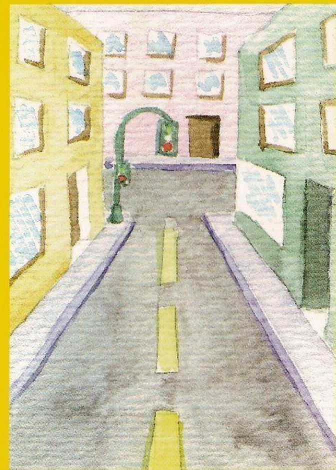
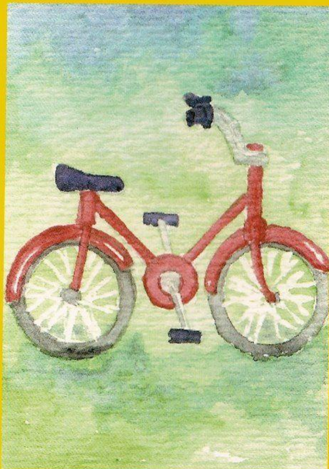
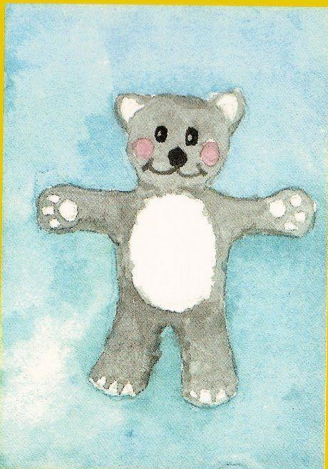
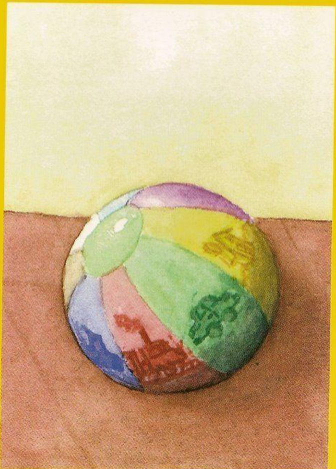
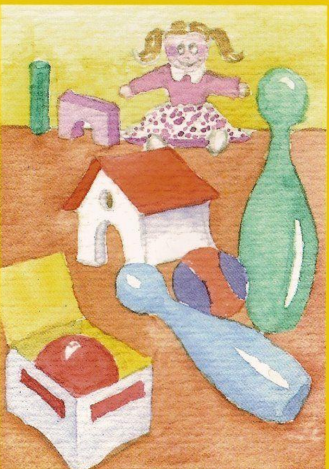
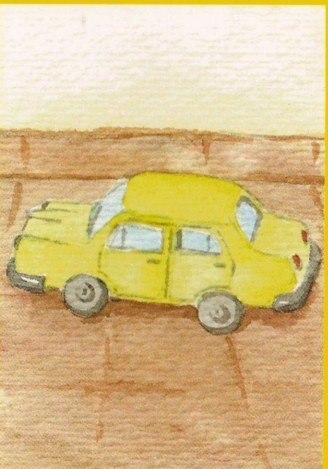
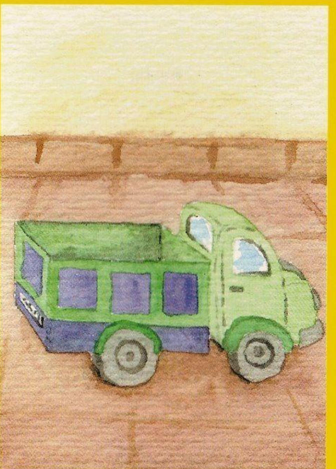
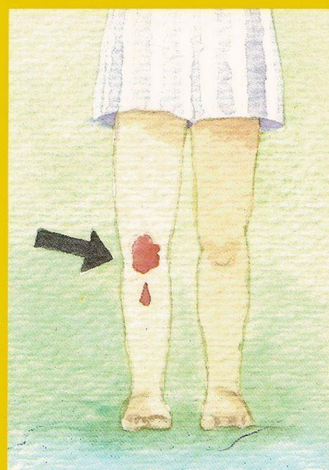
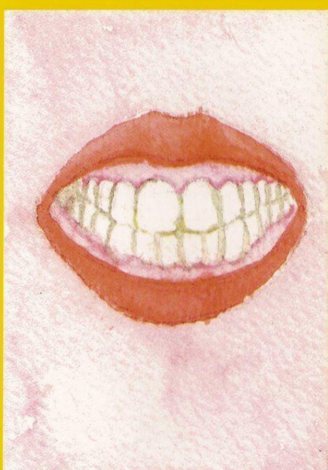
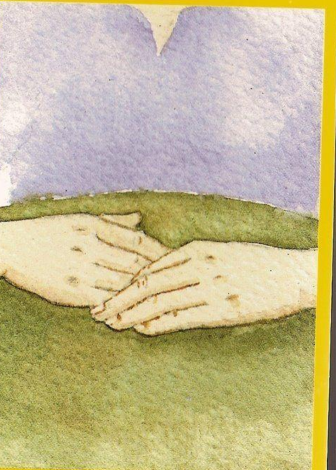





CUENTO
ROJA










Estructuración lógica del lenguaje

El oso miedoso

Se cuenta a los niños una historia corta de un oso que le daba miedo el agua porque no la conocía pero un día al resbalarse cayó en una piscina y desde entonces ya le gusta el agua. Esta historia tiene 3 secuencias. Al niño se le dará las 3 imágenes de las secuencias y él tendrá que ir colocándolas en el orden que se las enseño la maestra.

Soy yo

Se pide a la madre del niño dos fotografías de este. Una de cuando estaba bebé y una donde aparezca como está actualmente.
Enseñarle las fotos al niño y hacerle énfasis que en la primera fotografía estaba "bebe" y hacer como que se arrulla a un bebé y se le da biberón (juguete) y luego enseñarle la otra donde ya creció y hacerle énfasis en el significado de "crecer" diciéndole que ya camina, ya come solito. Luego desordenar las figuras y que el ordene las fotos de cuando estaba pequeño y luego como se encuentra ahora. La maestra puede mostrar la pacha para que el niño la asocie con "bebe" y una ilustración donde un niño come en plato y que él ordene que fue antes y después.

¿Qué pasó?

Se muestra al niño varias gráficas (3 parejas de fichas) de causa y efecto. La primera que tenga a un niño subiendo a un árbol y su pareja donde el niño se cayó; la segunda un niño acalorado debajo del sol y su pareja donde esté tomando agua y en la tercera un niño que patea una pelota de fútbol y en la pareja la pelota dentro de la portería. Luego desordenar las tarjetas y enseñarle una de las causas y que el busque el efecto correcto.

La planta que crece

Se presenta al niño una tira corta donde aparezca una semillita, luego una plantita y por último un árbol grande, después de haberla observado, darle las 3 imágenes de la tira por separado y que él las vaya ordenando en el orden que le fueron mostradas.

Qué aventura

Se cuenta un cuento corto al niño donde aparecen varios personajes 4 en total en diferentes escenas; los personajes del cuento son despegables y sólo queda el fondo. Primero mostrar al niño la historia en orden varias veces con los personajes pegados en ella, posteriormente desprender los personajes y que él los vaya pegando donde corresponden y conforme fueron apareciendo en el cuento.
De esta manera se estimula la estructuración y secuencia lógica del lenguaje, utilizando más cuentos ó materiales que pueden ir de lo sencillo a lo complejo.

El niño ordenará una historia de dos viñetas, comentada y presentada previamente por el profesor

Instrumentos: viñetas.
- El profesor/a cuenta una historia al mismo tiempo que la confecciona con las dos viñetas.
- A continuación, se le da al niño/a el material y se le pide que ordene la historieta.

El niño contará en orden secuencial una experiencia reciente vivida por él, utilizando dos o tres frases

- El profesor/a conocerá bien las experiencias del niño/a y estará al tanto de sus actividades.
- Después de haber realizado una actividad, el profesor/a le preguntará: ¿Qué has hecho?
- Después de comer, por la tarde: ¿Qué has comido?
- Al llegar por la mañana al colegio: ¿Qué has hecho esta mañana? Cuéntame cómo has venido, etc.

El niño contará en orden secuencial y utilizando al menos tres frases, un acontecimiento importante vivido por él: fiesta, excursión, visita al mercado, etc.

- El profesor aprovecha un acontecimiento vivido reciente por el niño/a: una fiesta, excursión, etc. para pedirle que nos la cuente, siguiendo una orden del principio al final. (Si es muy lacónico, que lo amplíe al menos en tres frases).

El niño ordenará unas viñetas de acontecimientos recientes en su vida y las explicará

Instrumentos: viñetas.
- El profesor/a comenta con los niños/as situaciones de la vida diaria....
- . . . se levanta de la cama.
- . . . se lava.
- . . . desayuna.
- Hacer una viñeta de esta secuenciación causa-efecto, para que él ordene y la cuente.

Otros ejemplos:
- El niño/a va corriendo a la heladería. Pide el helado al heladero. Se marcha comiendo el helado.
- Pregunta: ¿Cómo se ordena? ¿Lo cuentas?

El niño contará en orden secuencial el proceso de un acontecimiento de la vida real o natural, utilizando al menos tres frases

- El profesor/a comenta con el niño/a diferentes acontecimientos de la vida real o natural: el proceso de fabricación del pan, el nacimiento de un pájaro, etc.
- Pedirle al niño/a que lo describa utilizando al menos tres frases.

El niño contará todo lo que ha hecho en un día cualquiera utilizando cuatro frases y siguiendo un orden cronológico

- Al finalizar la clase, el profesor/a preguntará las cosas que el niño/a ha realizado desde que hemos venido al colegio. Es bueno que el profesor/a cuente al principio de la clase, las actividades que vamos a realizar durante el día, siguiendo un orden cronológico.

El niño describirá el contenido de una viñeta que falte de una secuenciación incompleta

Instrumentos: viñetas.

- Habiendo trabajado una historieta, con explicación y ordenación secuenciada. El siguiente paso será quitar una viñeta y que el niño/a adivine cual es la que falta y que la explique sin tener la imagen delante.

El niño describirá utilizando tres frases, una actividad nueva hecha por él

- Enseñarle al niño una actividad nueva y decirle que se fije porque luego debe explicarla.
- Actividad manual, ejemplo: dado un dibujo punteado, el niño/a lo remarcará, lo coloreará y lo recortará...

El niño describirá, utilizando tres frases, una tarea hecha por otro niño, después de haberle visto hacerla, así como acciones que realizan sus padres

- El profesor/a le pregunta al niño/a sobre las cosas que hacen sus padres, ejemplo: hacer una tortilla, escribir a máquina, preparar la lavadora, planchar, poner la mesa, hacer la cama, etc.
- También puede invitarse al niño/a a que se fije en la realización de una tarea de un compañero, y pedirle que la describa en tres frases.

El niño explicará una profesión

Instrumentos: imágenes, láminas....

- El profesor/a con láminas delante, le explicará al niño en qué consiste el trabajo del profesional que está observando.
- El profesor/a le pedirá al niño/a que explique en qué consiste el trabajo de un oficio concreto, ejemplo: médico, carpintero, maestro, etc.

(Ver loto de los oficios: páginas 341-345).

El niño ordenará al menos cinco viñetas de una historia, hecho natural o narración, siguiendo una secuencia temporal.

Instrumentos: viñetas.

- El profesor cuenta una historieta, el proceso de un hecho natural o una narración, y presenta al niño/a cinco o seis viñetas para que las ordene y explique el por qué las ha ordenado así.

El niño contará, utilizando al menos cuatro frases, una película o un programa de TV.

- Avisar con antelación al niño/a de que hay una película, dibujos, etc. interesantes en la tele y que la vea.
- Al día siguiente se le pedirá al niño/a que la cuente, utilizando al menos cuatro frases, bien construidas, si no las hace bien habrá que ayudarle en su construcción.

El niño contará, con tres o cuatro frases, una historia agradable, chiste

El profesor contará al niño alguna anécdota o chiste adaptado a su edad.
- Se le invitará al niño/a a que cuente una historia simpática o un chiste.
-También puede contar una fiesta.

El niño contará con cinco frases las actividades más importantes de la semana

Se invita al niño/a a que cuente las cosas más importantes hechas en clase durante la semana

El niño contará con al menos cinco frases, los programas más importantes de la semana que aparecen en TV

Se dice a los niños/as que recuerden y digan los cinco programas de televisión que les gusten más, a ser posible asociar programas con días de la semana y si puede ser ordenados cronológicamente.

LÉXICO Y SEMÁNTICA

Actividades tipo

1° Juegos de aprendizaje y reconocimiento de palabras
2° Juegos de denominación de palabras
3° Aprendizaje de contrarios y semejantes
4° Juegos de clasificación
5° Definición de palabras
6° Formar familias de palabras

Actividades tipo

-CONCIENCIA LEXICAL (3 años): reconocer, contar, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir y escribir.
-CONCIENCIA SILÁBICA (4 años): reconocer, contar, unir, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir, escribir.
-CONCIENCIA FONOLÓGICA (5 años): reconocer, contar, unir, invertir, omitir, comparar, añadir, sustituir y escribir.

Actividades de vocabulario receptivo

- Estructuración de lenguaje interno
-Estructuración y desarrollo de campos semánticos

Actividades de vocabulario expresivo

- Actividades de expresión
- Imitación
- Generalización
- Evocación
- Clasificación de palabras
- Familias
- Análisis
- Síntesis
- Contrarios
- Nudos externos. A partir de un nexo común establecer relaciones entre distintos campos semánticos
- Comparaciones
- Significado implícito

LÉXICO

El *léxico* se refiere a las unidades significativas del lenguaje (palabras). Así, pues, constituye todo el conjunto de las palabras de una lengua.

CONCIENCIA LÉXICA

Segmentación: La segmentación léxica se define como la capacidad para percibir que una oración o enunciado puede ser segmentado en palabras. Algunas de las tareas más prototípicas son:

- ***Cuantificación de palabras:*** se presenta un enunciado de varias palabras y éste ha de decidir cuántas palabras componen la frase.

  Variantes:
  - Preguntar directamente cuántas palabras componen el enunciado.
  - Golpear o dar una palmada una vez por cada palabra escuchada.
  - -Separar la oración en las palabras que la forman. Por ejemplo: ¿Qué palabras forman la oración: Luis / bebe / agua?

- ***Comparación de número de palabras que componen una sentencia****:* se presentan varias oraciones, y el sujeto debe decidir cuál es más larga; esto es, cuál tiene más palabras.

- ***Discriminación de palabras***. Se presentan dos frases al sujeto en las que tan sólo varía una palabra. Se le pide al sujeto que identifique qué palabra es la que se ha cambiado. Por ejemplo: << Coge el tacón / Coge el jarrón >>.

Manipulación de palabras

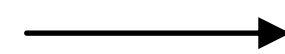
- ***Adición de palabras:*** también conocida con el nombre de "*Palabra añadida*", en este tipo de tarea se presentan dos frases en las que, en la segunda, se añade, no se cambia, una palabra. El sujeto ha de descubrir qué palabra se ha añadido. Por ejemplo: <<niña llora / La niña llora>>.
- **Supresión de palabras***:* también conocida con el nombre de "*Palabra suprimida*", en este tipo de tarea se presentan dos frases en las que, en la segunda, se omite una palabra de la primera. El sujeto ha de descubrir qué palabra se ha omitido. Por ejemplo: <<Mañana por la tarde lloverá / Mañana por la …. lloverá>>.

PRODUCCIÓN LÉXICA

- ***Repetición de palabras***: se presentan listas de palabras y el sujeto ha de ir repitiéndolas (una a una, o varias simultáneamente). Deben proponerse palabras con diferente nº de sílabas, con el fin de adecuar el grado de dificultad de las tareas de producción oral al nivel de capacidades del sujeto. El nivel de dificultad también viene mediatizado por el hecho de utilizar pseudopalabras, palabras abstractas, etc. En este tipo de tareas no hay que centrarse en que el sujeto entienda el significado de la palabra, lo que importa es que lo repita tal y como se lo hemos dicho.

- ***Completar series automáticas***. Por ejemplo: lunes, martes, miércoles, jueves, sábado y ….
- ***Completar palabras:*** Aparece una serie de palabras incompletas y se pide al sujeto que las complete. Por ejemplo: << M _ N _ >> Esta tarea también es conocida, por ejemplo, con el nombre de "Esqueleto de palabras".
- **Evocar palabras que empiecen o acaben por determinadas letras o sílabas.**
  Variantes:
  - Palabras que empiezan por …
  - Palabras que terminan por …
  - Nombrar palabras que, empezando o acabando por una determinada sílaba o palabra, pertenezcan a una determinada categoría semántica.

- ***Palabras encadenadas:*** aparece una palabra, y el sujeto ha de evocar a continuación otra que comience por la letra o sílaba por la que acaba la anterior; y así sucesivamente.
- ***Letras en desorden:*** Se presentan una serie de letras desordenas, y el sujeto ha de construir palabras con ellas.
  Variantes:
  - Se presentan sílabas desordenadas en un círculo que componen una palabra. El sujeto debe ordenar las sílabas y escribir la palabra correspondiente.
  - Se presentan dos columnas, a la derecha sílabas desordenadas en un círculo que componen una palabra, y a la izquierda diversos dibujos. El sujeto debe emparejar con flechas las sílabas que componen la palabra con el dibujo correspondiente.



- Se presenta un dibujo y un recuadro con sílabas desordenadas. El sujeto debe decidir qué sílaba sobra en el recuadro para formar la palabra que describe el dibujo.

- Una variedad de este tipo de tareas es la actividad conocida con el nombre de **Logogramas***:* se presenta una palabra al sujeto, y el sujeto ha de formar distintas a partir de las letras que componen la palabra que se le ha presentado. A veces esta tarea también es conocida con el nombre de "Palabras escondidas".

  - Ejemplo: FLORENCIA Flor, oler, reía,….
  - *Anagramas*: consiste en la transposición de las letras de una palabra o sentencia que da por resultado otra palabra o sentencia.
  - Ejemplo: AMOR ------------------> ROMA

CAPACIDAD LÉXICO-SEMÁNTICA

- **Identificación de palabras con significado**: se presentan verbalmente una serie de palabras y/o pseudopalabras al sujeto y éste ha de identificar cuál de ellas tiene significado.
- **Denominación***:* Se trata de decir los nombres de diferentes objetos. Esta actividad se puede trabajar de diferentes formas:
  - A través de la presentación de estímulos visuales (imágenes, láminas, fotografías, etc.)
  - En forma de conversación: se le pide al sujeto que diga las cosas que ve en su entorno, intentando que las denomine por su nombre.
  - Por escrito: en caso de que el sujeto no sea capaz de hablar, éste va escribiendo las cosas y/u objetos que va reconociendo.

Asociación nombre-dibujo

Se presenta un dibujo y diversas palabras. El sujeto debe decidir qué palabra es la que corresponde al dibujo. Esta tarea también se utiliza en aquellos casos en los que el sujeto tiene problemas de anomia.

Definiciones. Variantes:

Se presenta al sujeto una serie de palabras y éste ha de decirnos qué significan (cómo se definen) y/o describírnoslas.

- Aparece en la hoja un conjunto de definiciones, y el sujeto ha de identificar de que concepto se trata. El estimulador va dando pistas sobre un concepto hasta que el sujeto adivina cuál es. De hecho, hay quien denomina a esta tarea con el nombre de "adivinanzas".
- Dos tipos de pasatiempos muy conocidos para entrenar esta función cognitiva son los crucigramas y la sopa de palabras. En el 2º tipo de pasatiempos, si lo que queremos entrenar es el lenguaje, no se explicitan las palabras que el sujeto ha de localizar, sino que se da la definición de varios conceptos y el sujeto ha de localizar las palabras que define a dicho conceptos.

Relaciones de sinonimia

Se presenta una o varias palabras, y el sujeto debe evocar o reconocer palabras que tengan un significado idéntico o muy similar. su(s) sinónimo(s). Variantes:

- Evocar sinónimo(s)
- Localizar el sinónimo(s) entre un conjunto de palabras
- Agrupar y/o relacionar dos o más palabras sinónimas.
- *Relaciones de antonimia*: se presenta una o varias palabras, y el sujeto debe evocar o reconocer palabras que tengan un significado opuesto.

Variantes:

□ Evocar antónimo(s)
□ Localizar el antónimo(s) entre un conjunto de palabras
□ Agrupar y/o relacionar dos o más palabras antónimas.
□ Completar al menos con un concepto intermedio entre dos conceptos antónimos extremos.
□ *Evocación (verbal o por escrito) de palabras siguiendo un criterio previamente esbozado por el instructor.* Este tipo de tareas se utilizan indistintamente para estimular ciertos componentes del razonamiento y la memoria semántica.

Tareas de categorización

El sujeto debe nombrar elementos de una determinada categoría semántica.

- **Evocar conceptos** que se caracterizan por tener el mismo tipo de utilidad. Por ejemplo: "Escriba nombres de cosas que podemos encontrar en: el supermercado, la papelería, la farmacia,...
- **Asociación de palabras**: decir una palabra y asociarla con otras. Ejemplo: CINE: butaca, pantalla, película, personajes, etc. Si el sujeto tiene problemas para nombrar/decir cosas, podemos recurrir a la comunicación no verbal. Ej.: ¿Qué objetos debería haber en el estudio de un artista?: pintor, ceramista, escultor, actor de teatro, etc.

Los animales

Primero se muestra una ficha de estimulación con varios animales de la granja (perro, un gato, una gallina, un pato, un cerdo, un caballo), para que los observe todos como un grupo viendo las diferencias entre cada uno (por color, forma, tamaño).
Luego se trabaja con la figura del perro, se le enseñará al mismo perro de la granja en forma aislada por medio de una ficha de estimulación para que lo observe y hacerle énfasis en la palabra "perro", tratando siempre que vea los labios de la maestra.

Luego la maestra imita a un perro en su forma de caminar y el movimiento de la cola para que el niño haga lo mismo.
La maestra emite la onomatopeya del perro, colocar al frente a ella y tratar en lo posible que este observe y que trate la manera de repetir cuando se le enseñe una figura del perro.

Se presenta al niño diferentes tipos de perros a través de juguetes de material plástico que representen a los mismos, que observe que hay perros de diferentes colores, formas y tamaños.
Se da al niño una revistas para que busque e identifique diferentes tipos de perro (con ayuda de la maestra), que los rasgue y los pegue en una hoja en blanco y que cuando rasgue vaya juntando y separando los labios como una iniciación para emitir el fonema /p/.

Se realiza una hoja de trabajo de un perro. Presentarle al niño la ilustración, que haga la imitación el solito de un perro y luego que le pegue papel de china café con ayuda de la maestra y le pegue una colita en el rabo.
Recordar hacer énfasis en la palabra "perro" y que él o ella la repita.

→

Por último se le presenta una lámina donde aparezca un perro y varios distractores y al preguntarle ¿dónde está el perro? Y que identifique el perro señalándolo.

Así se sigue trabajando con los demás animales, con el pollo, la vaca entre otros y luego de que los haya memorizado se colocarán todos juntos uno a uno en una cartulina que tendrá el fondo de una granja y así se vaya familiarizando para comprender que todos son animales. Siempre se hará énfasis en ello.

Las frutas

Se da a conocer las frutas por medio de fichas de estimulación para luego poder identificarlas y conocerlas por su color, sabor, tamaño y forma.

La casa

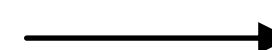
Se enseña las partes que componen una casa utilizando las fichas de estimulación (graficadas con cada parte de la casa) y cada parte se trabajará como un campo semántico para que el niño conozca e identifique cada una de ellas, que hay en ellas y que todas juntas forman una casa.
Nota: Así se trabaja los demás campos semánticos como los juguetes, la familia, la casa, los dulces

Seleccionar la respuesta correcta

Plantear a los niños una pregunta, seguida de varias respuestas. De entre todas las respuestas el niño debe elegir solamente una, la correcta. Estos son algunos modelos de preguntas y respuestas:

- «¿Qué cosa es blanda, pero no es una golosina?:
• un chicle;
• un almohadón;
• un taco de madera.»

- «¿Qué cosa corta, pero no es de cristal?:
• una botella;
• un vaso roto;
• una hoja de papel duro.»



- «¿Qué cosa es rápida, aunque no tiene pies ni patas?:
• un niño;
• un galgo;
• un avión.»

- «¿Cuál baila sin tener pies?:
• un niño;
• la peonza;
• una bailarina.»

- «¿Qué cosa no tiene hojas?:
• un árbol;
• un libro;
• un lápiz.»

- «¿Qué animal de éstos tiene pelo?:
• el gato;
• la serpiente;
• el pez», etc.

NOTA: Ayudar con apoyo visual, presentando a los niños los dibujos de los elementos con los que están trabajando, siempre que sea necesario para una mejor comprensión de la actividad.

Formación de familias semánticas a partir de láminas o dibujos

Inicialmente se pueden realizar estas actividades con apoyo gráfico.
Se presenta al niño una lámina, o tarjetas con dibujos. La consigna es: «Mira estos dibujos, todos se parecen en algo menos uno, que está equivocado y no se parece en nada. ¿Cuál es?». Nombraremos cada uno de los dibujos.

Reconocimiento de la palabra

El/la maestro/a enuncia verbalmente una oración de dos palabras partiendo de una lámina. Los/as alumnos/as repiten la oración. El/la maestro/a representa la persona que hace la acción y lo que hace mediante imágenes o pictogramas. Le pedimos al alumnado que de una palmada por cada uno de los pictogramas que ve.

Ejercicio de contar palabras

Se les enseña al alumnado una lámina que expresa un enunciado de dos o tres elementos: *Luis come, Luis come pan*. Se les pide que cuenten los "trocitos" que hay en lo que se ha dicho (dando palmadas u otra cosa establecida, golpes con los pies…).

Omisión de la palabra inicial

Miramos una lámina y decimos qué ocurre en ella mediante pictogramas. El alumnado responde. Se les pide que cuando vaya a decir el nombre del niño o niña que está dibujado/a en la lámina se ponga el dedo en la boca para no decirlo. Así sólo dirá la acción.

Después, preguntarle qué es lo que no hemos dicho. Este mismo ejercicio se puede hacer con la palabra media y final.
Preguntar cuántos trocitos hay y que digan lo que queda.

Comparación de número de segmentos

Se les muestran dos emisiones. Una de dos palabras y otra de tres. Dando palmadas tienen que contestar cuál de las dos tiene más "trocitos".

Palabra añadida

Hay que añadir, no cambiar, una palabra en una de las dos frases con el objetivo de que se descubra la que se ha añadido.

Papá canta. / El papá canta.
Pedro come. / Pedro come mucho.
Miguel está triste. / Miguel está muy triste

Palabra cambiada

Se dan dos frases. Dame el balón. / Dame el jarrón. Se le pregunta qué es lo que ha cambiado.

Introducción de palabras funcionales: la, el, los,...

Se le presentan al niño dos frases que sólo se distinguen por la presencia en una de ellas de una de estas palabras funcionales, con el objetivo de que el niño descubra su presencia en la frase: El niño pinta.

Dictado de palabras en la tira gráfica

Dictar frases con distinto número de palabras para que marquen con una cruz cada palabra que escuchen.

Bingo de frases

El alumnado tendrá una ficha tipo Bingo con números y el /la maestro/ dirá frases. Los/as alumnos/as colocarán una ficha encima del número correspondiente a la cantidad de palabras que tenga la frase y ganará el que complete antes su cartón.

Con todas las actividades mencionadas y otras que podemos elaborar con la creatividad del maestro/a, pretendemos jugar con las palabras de manera que el/la niño/a adquiera conciencia de las mismas.

Todas las actividades visuales y manipulativas favorecerán la adquisición de esta habilidad metalingüística (identificar palabras con imágenes, pictogramas, palmadas u otro tipo de gestos, salto de aros, pausas entre palabra y palabra…).

La conciencia léxica facilitará al alumnado la segmentación de palabras en las frases y un aprendizaje adecuado de la escritura, evitando así las uniones y separaciones indebidas de palabras que se suelen detectar en la escritura espontánea del alumnado de Educación Primaria.

El resto de habilidades metalingüísticas (conciencia silábica y conciencia fonológica) se trabajarán del mismo modo que la conciencia léxica, teniendo en cuenta su iniciación en función de la edad del alumnado.
Para trabajar conciencia silábica y fonológica se realizarán actividades de reconocimiento de sílabas y fonemas, de añadir y omitir sílabas y fonemas, de contar sílabas y fonemas, jeroglíficos,… así como dictados fonéticos y distintas tareas fonológicas.

VOCABULARIO DE LOS DIFERENTES CAMPOS SEMÁNTICOS

EL COLEGIO

Vocabulario: la clase, la mesa, la silla, el estante, la repisa, la biblioteca, los libros, la pizarra, el encerado, la tiza, el borrador, el cepillo de borrar, el armario, los cuadernos, las libretas, los lápices, la punta, el sacapuntas, la goma, el papel, una hoja, un folio, una cuartilla, la carpeta, el álbum, los botes, las letras, las pinturas, los pinceles, los lápices de colores, las pinturas de cera, las tijeras, los punzones, las chinchetas, papel charol, cestas, agujas, la lana, una caja, pegamento, cola, el profesor/a(a), señorita, maestro(a), alumnos, los niños/as(as), compañeros(as), amigos(as), el recreo, el patio, la papelera, trabajos manuales, gomettes, barro, espátula, corcho, dibujo, copia, percha, colgador, bata, bolígrafo, números, murales, castigo, tambor, pandereta, tocadiscos, disco, casette, triángulo, flauta, pareja, corro, fila…

Acciones: trabajar, explicar, escuchar, dictar, repetir, escribir, leer, contar, dibujar, borrar, copiar, colgar, recortar, plegar, doblar, romper, rasgar, pintar, clavar, pinchar, picar, ensartar, apilar, pegar, modelar, amasar, jugar, pelear, correr, gritar, chillar, perseguir, alcanzar, caerse, tocar, soplar, cantar, bailar, ordenar, clasificar, hablar, callar, narrar, subir, bajar, entrar, salir, esperar, empujar, descolgar, dar, coser, sonarse, toser, estornudar, bostezar, sentarse, levantarse, tumbarse, arrodillarse, atender, mirar, fijarse, decir, aplaudir, imitar, llorar, reír, meter, sacar, parar, prestar, agrupar, compartir…



LA FAMILIA

Vocabulario: el padre, la madre, el hermano(a), el abuelo(a), hijo(a), nieto(a), tío(a), sobrino(a), primo(a), padrino, madrina, pequeños, jóvenes, mayores, cuñados(as), suegro(a), yerno, nuera, bebé, niño/a(a), chiquillo(a), chico(a), chaval(a), muchacho(a), mozo(a), hombre, mujer, vecino(a), gente, ahijado(a)...

Acciones: abrazar, besar, querer, saludar ayudar, cocinar, dormir, limpiar, lavar, cuidar, soñar, despertar, acostarse, levantarse, enfermar, tapar, abrigar, secar, peinar, bañar, coser, hacer punto, tricotar, planchar, barrer, regar, comprar, freír, sacudir, perfumar, mamar, acunar, mecer, batir, asar, fregar, descansar, pasear...



LAS PRENDAS DE VESTIR

Vocabulario: camisa, pantalón, la falda, el vestido, el jersey, la camiseta, la braga, el calzoncillo, los calcetines, las medias, los leotardos, los zapatos, las botas, las sandalias, las zapatillas, las playeras, las chancletas, los zuecos, la chaqueta, el abrigo, la bufanda, la bata, el gorro, el chaquetón, los guantes, las manoplas, la capucha, el impermeable, el paraguas, la visera, la corbata, el cinturón, el niqui, el polo, la blusa, la capa, el anorak, la chamarra, el traje, la gabardina, el chubasquero, la boina, el sombrero, el sujetador, la faja, el pijama, el camisón, el bañador , el biquini, el albornoz, el batín el chaleco, la toquilla...

Elementos: cuello, mangas, bolsillos, botones, ojales, cierres, escote, puños, corchetes, cremallera, lazo, velcro, suelas, tacones, cordones, nudo, lazada, roseta, hebilla...

Acciones: abrochar, atar, soltar, desatar, vestir, desnudar, calzarse, cepillar, abrigarse, mojarse, enfriarse, taparse, calarse, secarse, descoser, enganchar, desenganchar, anudar, guardar, descalzarse, disfrazarse...



LOS ALIMENTOS

Vocabulario: el pan, la leche, la corteza, la miga, rebanada, currusco, punta, panecillo, torta, panera, sopa, ensalada, lechuga, tomate, aceitunas, espárrago, cebolla, ajo, aceite, sal, pepino, pepinillo, arroz, azafrán, limón, puerro, pimiento, acelgas, patatas, habas, espinacas, borrajas, cardo, alcachofas, coliflor, pella, berza, guisantes, alubias, caparrón, lentejas, garbanzos, manzana, pera, naranja, albaricoque, plátanos, melocotón, ciruela, melón, sandía, piña, uva, moscatel, kiwi, chirimoya, aguacate, cerezas, guindas, pomelo, higo, fruta, frutero, fruterías, yogur, queso, mantequilla, cuajada, requesón, flan, natilla, tarta, bizcocho, pastel, budin, huevos, harina, azúcar, miel, almendra, avellana, piñones, nueces, helado, carne, jamón, filete, loncha, rodaja, salchichón, chorizo, salami, mortadela, tocinillo, morcilla, pollo, conejo, solomillo, chuleta, carnicería, carnicero, báscula, pescado, pescadería, pescadero(a), merluza, anchoa, sardinas, pescadilla, bacalao, bonito, atún, chicharro, trucha, calamares, mejillones, gambas, langostinos, almejas, chocolate, galletas, pastas, pipas, macarrones, espaguetis, churros, tostadas, canela, merengue, embutidos, postre...

Acciones: comer, masticar, tragar, chupar, lamer, beber, untar, cortar, pinchar, servir, llenar, guisar, vaciar, cocer, hervir, asar, alimentar, crecer, engordar, gustar, disgustar, aliñar, preparar, cascar, pelar aderezar, probar, catar, freír, repartir, endulzar, enfriar, calentar, mondar, revolver, rebozar, guisar, manchar, saltar, salpicar, trocear, partir, invitar, convidar, descorchar...

Elementos: Utensilios de cocina: cazuela, cacerola, olla, cazo, puchero, sartén, paellera, tartera, espumadera, tapadera, colador, exprimidor, fuente, ensaladera, plato, taza, vaso, copa, jarra, botella, cuchara, cucharilla, tenedor, cuchillo, machete, tabla, bandeja, tazón servilleta, servilletero, aceitera, vinagrera, mantel, cocina, horno...



LOS ANIMALES

Vocabulario: domésticos, salvajes, perro, gato, pato, gallina, pollo, gallo, caballo, burro, yegua, asno, conejo, oveja, cordero, cabra, potro, vaca, buey, ternero, toro, ratón, pavo, paloma, aves, cerdo, cerda, lechón cachorro, león, tigre, leopardo, pantera, jirafa, cebra, foca, hipopótamo, elefante, mono, gorila, tortuga, serpiente, culebra, camello, lobo, oso, zorro, águila, cocodrilo, tiburón, ballena, delfín, pingüino, corral, redil, gallinero, palomar, nido, cueva, madriguera, selva, bosque, prado, hormiga, cucaracha, mosca, mosquito, araña, plumas, escamas, piel, pelo, lana, ala, pata, pico, cola, aleta, garra, zarpa, cuerno, cornada, coz, mordisco, arañazo, picadura, zarpazo, picotazo…

Acciones: ladrar, maullar, piar, cacarear, relinchar, rebuznar, volar, nadar, saltar, arrastrar, balar, trotar, trepar, mugir, trinar, barritar, arrullar, graznar, cazar, criar, morder…



JUEGOS Y JUGUETES

Vocabulario: puzzle, comba, construcciones, cacharritos, peonza, canicas, muñeco(a), dominó, cometa, columpio, balón, fútbol, tobogán, patines, monopatín, patinete, triciclo, bicicleta, colección, parchís, ficha, dado, voltereta, escondite, balancín, arena, río, laberinto, gallina ciega, rayuela, andar a la pata coja, saltar al burro, cadeneta, rompecabezas…

Acciones: jugar, construir, derrumbar, tirar, encajar, desarmar, saltar, combinar, atinar, dar, bailar, deslizar, juntar, separar, agarrar, soltar, apilar, ver, esconder, atrapar, pillar, encontrar, patinar, divertir, aburrir, coleccionar, lanzar, empatar, ganar, perder, chutar, columpiar, balancear, acertar…



EXPRESIÓN ORAL

Favorecer la nominación espontánea

Consigna: Veremos como se llaman nuestros juguetes y / o animales preferidos.

Estimular la enumeración espontánea

Instrumento: objetos pequeños y bolsillos. Adivinar qué hay en los bolsillos. Comprobar todos los objetos llamándolos.

Favorecer la enumeración motivada

Instrumento: la bolsa de una madre. Consigna: ¿Qué hay en la bolsa de mi madre? Un pañuelo, un lápiz, un peine...

Enumerar la enumeración propuesta

Instrumento: cofre de tesoros. Ocultar el cofre de tesoros y buscarlo. Adivinar lo que hay dentro.

Proponer enumeraciones de campos semánticos

Instrumento: una muñeca y vestidos. Enumerar el nombre de cada pieza o traje.

Alcanzar las enumeraciones de los campos semánticos

Instrumento: rincones de la clase: rincón de disfraces, aseo, etc.: ¿De qué te has disfrazado? ¿Cómo lo has hecho? ¿De qué te pintas? ¿Cómo?

Consolidar la enumeración experimentada

Instrumento: niños y maestro. Consigna: ¿Qué necesita un / a (jardinero, cocinero, tendero, etc.) para vestirse?

Enumerar a partir de un póster

Instrumento: póster. Contenido: Motivar la conversación con la imagen. Consigna: ¿Qué vemos en este póster? ¿Qué personas ves? ...

Imitar acciones

Juegos dramáticos. Consigna: ¿Qué hacemos para ver que dibujamos? ¿Y qué limpiamos? ¿Y qué bailamos? ...

Imitar oficios

Juegos dramáticos. Consigna: ¿Qué hace un carpintero? ¿Qué hace el policía? ... (Ver loto de los oficios: páginas 341-345).

Posibilitar la observación de objetos

Instrumento: cajón de sastre. Juegos simbólicos. Consigna: Ocultar la caja objetos o trozos de juguetes viejos, objetos sorprendentes y todo aquello que pueda atraer la atención de los niños.

Posibilitar la manipulación de piezas de construcciones

Instrumento: cajas de construcciones grandes y medianas. Contenido: Juegos de manipular. Consigna: Este es el rincón de las construcciones. Veamos qué cosas sabe hacer con estas piezas.

Asociar cualidades a los objetos

Instrumento: Diferentes juguetes estructurados: bloques lógicos. Reconocer formas. Consigna: ¿Quién me da un cuadrado? ¿Y un triángulo? ¿Y un huevo?

Asociar cualidades a los objetos

Instrumento: Diferentes juguetes estructurados: series. Contenido: Reconocer tamaños. Consigna: ¿Dónde están los cuadrados grandes? ¿Y los pequeños?...

Fomentar los juegos creativos

Instrumento: Disfraces. Juegos de libre creación. Consigna: Jugaremos a disfrazarse de lo que queramos.

Posibilitar la narración de cuentos

Instrumento: disfraces. Contenido: Contar cuentos. Consigna: Un grupo representará cada semana el cuento que más le guste.

Desarrollar el juego dramático

Instrumento: Acompañamiento musical. Dramatizaciones. Consigna: Imitaremos las flores que salen con el sol y se esconden con la noche.

Desarrollar el juego dramático

Contenido: Hacer escenas dramáticas. Consigna: ¿Quién sabe todo lo necesario para cocinar una tortilla? Se rompe el huevo, se bate en el plato, se pone al fuego, la giramos con la horquilla, la tiramos al aire y... se come!

Dramatizar escenas vividas

Narración de historias. Consigna: Representaremos la historia del niño que va a la escuela: su madre lo llama por la mañana, se levanta, se lava, se viste, toma la merienda y hacia la escuela.

Dramatizar procesos narrados

Representaremos la historia del soldadito de plomo y de la bailarina: La tienda de juguetes del soldadito de plomo y de la bailarina. El soldadito quiere bailar con la bailarina. Una tormenta se lleva los juguetes. En la bailarina se le llévate hacia una nube. El soldadito cae en un hogar de oscuro y se deshace en forma de corazón.

Dramatizar escenas vistas en la televisión

Narración de historias. Consigna: ¿Quiere representar dibujos animados que salen por la televisión? ¿Cuáles?

Favorecer la nominación mediante la percepción

Instrumento: Caja con tarjetas de dibujos de animales o de altas cosas. Emparejar tarjetas iguales. Consigna: Cada niño coge una tarjeta y dice en voz alta el nombre del animal que le ha tocado y busca al que tiene el mismo animal. Después cada grupo debe explicar a los demás como es el animal que le ha tocado. Variantes: Se puede hacer la onomatopeya de los animales.

Favorecer la nominación mediante la percepción

Instrumento: Caja con tarjetas pintadas de colores. Reunir los colores iguales y sus matices. Consigna: Puede buscar dentro de la caja todas las tarjetas que sean de un solo color, verde: claro y oscuro, amarillo huevo, amarillo limón, etc.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: Caja cerrada llena de cosas. Reconocer y enumerar los objetos. Consigna: Ponemos cosas dentro de la caja: ¿Qué es eso que pongo? ¿Y esto? Ahora recordaremos las cosas que hemos puesto en la caja.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: Pósters de diferentes temáticas. Enumeración de lo que aparece en imágenes. Consigna: ¿Qué vemos en este póster? Fichamos a ella bien porque después entre todos diremos lo que hemos visto. Variantes: Se puede dibujar lo que más le guste al niño del póster.

Desarrollar la enumeración

Instrumento: pósters de dibujos inacabados. Decir lo que falta en el dibujo. Consigna: Nos fijaremos muy bien en lo que le pueda faltar al dibujo.

Favorecer la imitación

Instrumento: un instrumentos musical, música. Imitar movimientos. Consigna: Todos en fila hacemos vueltas por la clase. El primero de la fila debe inventarse un movimiento y los otros la han de imitar. El sonido de un instrumento el primer niño pasa detrás de la fila y el que se ha quedado en primer lugar tiene que inventarse los movimientos.

Favorecer la imitación

Imitar animales. Consigna: Un niño imita a un animal con sus gestos, movimientos, etc., y los otros deben adivinar qué animal es.

Favorecer la imitación

Imitar personajes de la televisión. Consigna: Cada niño imitará un personaje y los demás tienen que adivinar de quién se trata.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Hipótesis condicional. Consigna: ¿Qué harías si tuvieras alas? Si tuviera alas... ¿Qué harías si fueras un tigre? Si fuera un tigre...

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Hipótesis casual. Consigna: ¿Por qué Caperucita roja se escapó de la trampa del lobo? ¿Por qué la cenicienta fue al baile del príncipe? Variantes: Se puede inventar la respuesta.

Favorecer la creación expresiva

Libre expresión. Consigna: Jugamos decir la mentira más gorda: "Había una vez una gallina que ponía unos huevos tan grandes como casas..." Variantes: Se puede contar una historia inventada; cada niño dirá una frase o texto corto y se creará un cuento absurdo o fantástico.

Desarrollar la dramatización

Juego dramático. Consigna: Formaremos una orquesta invisible: los violines, las trompetas, las flautas... y el director. Pondremos una música de fondo y comienza la actuación.

Desarrollar la dramatización

Juego dramático. Consigna: Por parejas uno hace de actor y el otro lo imita como si fuera un niño-espejo.

Favorecer la vivencia temporal

Juego dramático. Consigna: Representar escenas que los niños hayan vivido, dentro de la escuela o fuera, y que se ordenen temporalmente. Lunes fuimos de excursión: ¿qué es lo primero que hicimos? Subir al autocar (representamos que subimos al autocar) ¿y qué hicimos después? Llegamos al parque (representamos que llegamos al parque)...

Favorecer la vivencia temporal

Juego dramático. Consigna: Representar escenas de la vida familiar o de la clase que el niño haya vivido, recordando su juntos secuencia a secuencia.

Consolidar la capacidad enumerativa

Instrumento: pósters de diferente temática. Enumeración selectiva. Consigna: Cada niño observa un rato el póster y espera la consigna. ¿Cuántas cosas ves que empiecen por la letra "m", "a", etc.? ¿Cuántas cosas hay de color marrón? ¿Qué cosas de las que ves pueden servir para sentarse?

Consolidar la capacidad enumerativa

Enumeración reglada. Consigna: Juego del "veo, veo", ¿qué ves? Una cosita. ¿Con qué letra empieza? Con la "s".

Consolidar la capacidad enumerativa

Enumeración cualitativa. Consigna: Un niño sale fuera de la clase y los otros se fijan en un objeto, como por ejemplo la pizarra. Vuelve el niño y pregunta cualidades del objeto elegido: ¿es blanco? ¿Es pequeño? Sólo se puede contestar sí o no.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: tarjetas con palabras. Contenido: clasificación léxica. Consigna: Seleccionar palabras definiendo un criterio: palabras que empiecen por una letra, palabras que contengan un fonema, etc.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: tarjetas con dibujos. Contenido: Clasificación semántica. Consigna: Primero decidimos entre todos cuáles dibujos queremos colocar:

- Seleccionar: frutas, juguetes, etc. Después ponemos boca abajo las tarjetas sobre una mesa y los niños cogen de una en una y tienen que explicar qué es. Si no corresponden al criterio eliminan.

Iniciar la clasificación de palabras

Contenido: clasificación semántica según la utilidad. Consigna: A ver quién me puede decir: cosas que sirven para vestirnos, para calzarnos, para escribir, cosas que se puedan comer como postre, etc. Variantes: Hacer un dibujo o mural buscando las imágenes en las revistas de propaganda.

Iniciar la clasificación de palabras

Instrumento: niños y tarjetas con acciones. Clasificar acciones. Consigna: Con cuatro acciones que puedan hacer los seres humanos (caminar, crecer, volar, nadar) y con tarjetas de animales, personas o cosas las agruparemos según puedan hacer alguna de estas acciones.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: grupos de tarjetas. construcción secuencial. Consigna: Preparamos una serie de tarjetas alargadas que tengan una frase desordenada. Los niños tienen que recortar las palabras y tratar de ordenarlas para formar frases gramaticales.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: niños y tarjetas con palabras (Juego "Enséñame a hablar"). Contenido: construcción secuencial. Consigna: Coger una palabra de todas las categorías: nombres, artículos, adjetivos, verbos, partículas. Formar una frase (Ver en las páginas 227 – 239).

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: caja con dibujos y con frases (Juego "Enséñame a hablar"). Comprensión de frases. Consigna: Coger una tarjeta de una caja con la frase y se debe buscar el dibujo correspondiente (Páginas 227 – 239).

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Comprender órdenes. Consigna: Se maestro dice una frase y el niño tiene que hacer lo que éste le pide. Variantes: Escribir la frase en la pizarra.

Desarrollar la construcción morfosintáctica

Instrumento: papel. Emitir órdenes. Consigna: dar órdenes y dibujarlas. Dibuja un árbol, ahora un camino cerca del árbol, etc.

Aprender a derivar palabras

Contenido: derivaciones nominales. Consigna: ¿Qué palabras podemos derivar de "pan"?: panadero, panadería, panecillo…

Aprender a componer palabras

Contenido: composición nominal. Consigna: ¿Quién sabe palabras que empiecen por "tele"?: teléfono, televisión, Teleradio…

Desarrollar la dramatización

Consigna: Cuando levante la tarjeta de color verde todos llamará, la de color naranja aplaudiremos y la de color rojo haremos ruido con los pies. Variantes: Se pueden cambiar las consignas, articular, hacer onomatopeyas, etc.

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Un niño dice: vamos a cortar leña y todos dramatizan la acción...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Imitaremos personas, cada niño inventa una orden: imitaremos el piloto de un avión, o al director de la escuela...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: Representamos situaciones: acariciar un perro, bebemos un refresco muy ácido...

Desarrollar la dramatización

Contenido: juego dramático. Consigna: confeccionar un disfraz-sorpresa, los niños tienen que adivinar de qué vamos disfrazados.

Favorecer la vivencia temporal

Contenido: juego dramático. Consigna: Repetir tres acciones realizadas: saltar, dar una palmada y hacer un giro.

Favorecer la vivencia temporal

Contenido: juego dramático. Consigna: Repetir tres acciones hechas pero empezando por la última acción y terminando por la primera.

Favorecer la vivencia temporal

Instrumento: instrumentos musicales. Contenido: juegos sonoros. Consigna: Repetir dos o tres ruidos diferentes.

Favorecer la vivencia temporal

Instrumento: instrumentos musicales. Contenido: juegos sonoros. Consigna: Repetir dos o tres sonidos diferentes pero empezando por el último y terminando por el primero.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita. Consigna: Un niño hace tres acciones y los demás tienen que dibujar las tres acciones siguiendo el mismo orden.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita. Consigna: Un niño hace tres ruidos y los otros lo tienen que dibujar siguiendo el mismo orden.

Representar vivencias temporales

Instrumento: papel y lápiz. Contenido: representación escrita. Consigna: Un niño dibuja tres cosas en la pizarra, los otros lo miran unos minutos y después las borra y todos deben reproducirlas en el mismo orden inicial.

Enriquecimiento del vocabulario utilizado en la expresión oral

- Denominación de: nombres (objetos, animales, personas, fenómenos, situaciones...), acciones, y cualidades.
- Formación de palabras derivadas.
- Utilización de sinónimos.
- Utilización de antónimos.
- Categorización del vocabulario en familias semánticas o de acuerdo a otros criterios asociativos.

Expresión oral de mensajes, hechos, sentimientos y vivencias

- Descripción oral de: objetos, animales, personas, y situaciones.
- Narración oral de pequeños relatos:
  - sobre un hecho vivido;
  - sobre un relato oído;
  - con apoyo gráfico,
  - sobre un hecho inventado.
- Expresión de los propios sentimientos y vivencias.

Diálogo y conversación

- Fórmulas de saludo y despedida.
- Conversación grupal.
- Diálogos inventados para una situación.
- Diálogos telefónicos.

Organización morfosintáctica del lenguaje oral

- Sensibilización a la concordancia de género.
- Sensibilización a la concordancia de número.
- Sensibilización a la concordancia verbal de tiempo y persona.
- Ampliación de la estructura sintáctica de la oración.
- Ordenación de las palabras en la oración.

Nombres de cosas que observamos

Una actividad esencial consiste en nombrar lo que se ve en un determinado momento: «¿A ver cuántas cosas de las que vemos ahora podemos nombrar? Veo una mesa. ¿Qué veis vosotros?».

Conviene establecer un turno para que todos los niños participen en nombrar cosas. La actividad se puede realizar en un principio en el interior del aula, pero también debe hacerse dentro de paseos por el interior del colegio (recreo, pasillos, gimnasio,...) o fuera de él (excursiones).

El niño va ampliando así el vocabulario relativo a muy diversos centros de interés. Si hay algún nombre no conocido por los niños y programado como básico en relación al tema de trabajo, la maestra lo incluirá como aportación suya o, por medio de preguntas, conducirá a los niños hasta su denominación.

Otra actividad similar puede ser una modificación del conocido juego: «Veo, veo, ¿qué ves?» La maestra iniciará el juego señalando un objeto y diciendo el nombre. Después los niños, puestos en corro, irán diciendo, uno a uno, un nombre y señalando el objeto o ser a que hace referencia.

Denominación a partir de láminas

La maestra irá nombrando directamente los elementos que aparecen en la lámina y que son objeto del vocabulario, o iniciará una conversación dirigida sobre ella, de forma que los niños activamente nombren los elementos y hablen sobre ellos.

Denominación a partir de experiencias vividas

No siempre es necesario contar con la presencia de los objetos, ya sea real o en representación gráfica, para realizar actividades de denominación. Partiendo de la experiencia pasada del niño, también se pueden realizar tareas de enriquecimiento de vocabulario.

Así, por ejemplo, para ampliar nombres de alimentos no es necesario llevarlos a clase. Podemos preguntar a cada niño: «¿Qué desayunaste hoy?, ¿qué comiste ayer? ¿Qué tomaste ayer de cena?, ¿qué alimento te gusta más comer?, ¿cuándo has ido a un restaurante, qué otros platos has visto?»...



Si se trabajan los vestidos podemos preguntarle por la ropa que tiene en su armario; qué se pone para estar por casa o dormir; qué hay en los escaparates de las tiendas de ropa, etc.

Para los nombres de profesiones podemos empezar preguntando a cada niño en qué trabaja su papá. Obtendremos así una serie de oficios cercanos a los niños que se irá completando progresivamente con otros que indicará la maestra. (Ver loto de los oficios: páginas 341-345).

De forma similar se puede proceder para las tiendas: «¿Vas a hacer recados?, ¿qué tiendas hay cerca de tu casa?, ¿qué compras en la panadería? ¿y en la frutería?»...

Se pueden proponer otras situaciones prácticas:
- «¿Qué suele haber dentro del bolso de mamá?»
- «¿Qué herramientas tiene el carpintero en su taller?»
- «¿Qué lleva tu papá dentro del coche?» o «¿qué cosas hay en el interior de un coche?»
- «¿Qué cosas hay en un circo?, ¿qué personajes actúan?»...
- «¿Qué cosas guarda tu mamá en el costurero?»

Vocabulario necesario para una dramatización

Las dramatizaciones de hechos conocidos por el niño en las que hay un narrador y unos diálogos entre los personajes, da también lugar a la utilización de un vocabulario sobre un tema concreto y en un contexto real. Para ello es importante, desde el punto de vista lingüístico, la fase de preparación, entre todos los niños, de la narración de los hechos y de los diálogos que se incluirán.

Por ejemplo, la escenificación de un viaje en tren dará lugar a la utilización del siguiente vocabulario por parte del narrador, o de los viajeros:

— Acción de comprar los billetes:
- estación,
- billete,
- ventanilla o taquilla de compra,
- importe-precio del billete,
- vuelta (de dinero),
- reserva de billete,
- ventanilla de información,
- itinerario,
- punto de destino o salida...



- Espera y subida al tren:
  - carteles o indicadores,
  - sala de espera,
  - vía,
  - andén...

- Viaje:
  - viajeros,
  - máquina,
  - maquinista,
  - vagón,
  - interventor-revisor,
  - compartimiento,
  - parada...

Cualidades opuestas

Con niños pequeños (tres-cuatro años) conviene utilizar la técnica de oposición y utilizar pares de términos opuestos:
- «Esta madera es rugosa.» «Esta hoja es... lisa.»
- «Este lápiz es largo.» «Este lápiz es... corto.»
-«Esta tela es suave.» «Esta piedra es... áspera.»
- «Esta mano está seca.» «Esta mano está... mojada.»
- «Esta goma es ancha.» «Esta goma es... estrecha.»
- «Este libro es grande.» «Este libro es... pequeño.»

Cualidades similares

En otras ocasiones interesará observar cualidades similares:

- «Esta pelota es roja. ¿Veis otras cosas de color rojo?» Pedir que respondan con la estructura completa: «El lápiz rojo, la pelota roja, el jersey rojo...»
- «Estas tijeras son puntiagudas. ¿Veis otros objetos puntiagudos?» «El lápiz es puntiagudo, el pincel es puntiagudo, el punzón es puntiagudo...»
- «Esta caja tiene forma cuadrada. ¿Veis algo cuadrado en la clase?» «La ventana es cuadrada, esta mesa es cuadrada...»
Insistir siempre en la respuesta según el patrón: sustantivo + adjetivo.

Cualidades no físicas y matices

Progresivamente se ampliará el vocabulario hacia otras cualidades relativas a otros sentidos, a personas y acciones (alegre, rápido, agradable...) y se introducirán matices entre los extremos opuestos: mediano, templado, cálido, tibio...
Es importante también la utilización de los adjetivos dentro de frases más amplias, donde adquieren una significación más completa, al mismo tiempo que se le van suministrando al niño modelos de estructuras lingüísticas.

- «El plato caliente estaba sobre la mesa redonda.»
- «El viejo árbol estaba cubierto de hojas secas»...

Cualidades referidas al tamaño

El vocabulario referido a tamaños relativos requiere unas actividades específicas graduadas para su mejor comprensión y utilización:
- Presentar un objeto a los niños: «Esta piedra es grande.» A continuación mostrar otra mayor: «¿Y esta piedra cómo es? Esta piedra es más grande todavía.»

De forma similar se puede hacer con pequeño y más pequeño. Los niños deberán describir el tamaño relativo a varios objetos utilizando los términos: pequeño-grande, más pequeño-más grande.
- Realizar comparaciones entre los tamaños relativos de tres objetos, siguiendo las estructuras: «Es la más grande.» «Es la más pequeña.» «Es más grande que..., pero más pequeña que...»

Estas actividades se pueden realizar con niños de cinco años y siempre partiendo de la observación de la serie:
«Esta taza es la más pequeña.» «Esta taza es más grande que ésta y más pequeña que aquélla.» «Esta taza es la más grande.»

- Si la maestra dispone de series de objetos de tamaños diferentes o representados en cartulinas, puede realizar con los niños juegos de utilización del lenguaje relativo a seriaciones:
«Señálame la casa más grande.» «Dame la casa más pequeña.» «Elige una casa más grande que ésta.» «Enséñame una casa más pequeña que ésta, pero más grande que esta otra.» «Señálame todas las que sean más pequeñas que ésta.»

«¿Para qué sirve...?»

La maestra pregunta a los niños: «¿Para qué sirve... (el cuchillo)?»
Los alumnos deben responder con la estructura: «El... (cuchillo) sirve para... (cortar).»
Las respuestas pueden ser variadas, utilizando diversos verbos.
Es importante que respeten la estructura («El... sirve para...») y que la acción nombrada sea adecuada al sujeto que la realiza:

- «¿Para qué sirven los ojos?» - Los ojos sirven para...
- «¿Para qué sirven los pies?» - Los pies sirven para...
- «¿Para qué sirve la nariz?» - La nariz sirve para...
- «¿Para qué sirve la boca?» - La boca sirve para...
-«¿Para qué sirven las orejas?» - Las orejas sirven para...
- «¿Para qué sirve un lápiz?» - Un lápiz sirve para...
- «¿Para qué sirve un coche?» - Un coche sirve para...
- «¿Para qué sirve una pelota?» - Una pelota sirve para...
- «¿Para qué sirve un vaso?» - Un vaso sirve para...
- «¿Para qué sirve el agua?» - El agua sirve para...
- «¿Para qué sirve un flotador?» - Un flotador sirve para...
- «¿Para qué sirve una mesa?» - Una mesa sirve para...
- «¿Para qué sirve un cuchara?» - Una cuchara sirve para...
- «¿Para qué sirve un caballo?» - Un caballo sirve para...
- «¿Para qué sirve una bici?» - Una bici sirve para...
- «¿Para qué sirve una cocina?» - Una cocina sirve para...
- «¿Para qué sirve una pala?» - Una pala sirve para...
- «¿Para qué sirve un sombrero?» - Un sombrero sirve para...
- «¿Para qué sirve un burro?» - Un burro sirve para...
- «¿Para qué sirve una espada?» - Una espada sirve para...
- «¿Para qué sirve una vaca?» - Una vaca sirve para...
- «¿Para qué sirve una cama?» - Una cama sirve para...

«¿Qué hace...?»

Con la estructura anterior el niño debe utilizar el verbo en infinitivo. Para familiarizarse con el manejo del tiempo presente, la maestra mostrará a los niños una lámina o dibujo y hará esta pregunta:

-«¿Qué hace el... (niño)?» - El... (niño juega).
- «¿Qué hace el... (perro)?» - El... (perro come).
- «¿Qué hace la... (señora)?» - La... (señora compra pan).
- «¿Qué hace el guardia?» - El guardia levanta el brazo.
- «¿Qué hace...?»

Se irán nombrando así todas las acciones que aparecen en la lámina junto con el sujeto que las realiza.
Un ejercicio similar se puede hacer sin láminas, preguntando por acciones típicas de determinadas profesiones: «¿Qué hace el sastre?»

«¿Qué puede hacer...?

Una actividad más compleja consiste en buscar verbos (acciones) que pueda realizar un mismo sujeto:
- «Dime tres cosas que pueda hacer un perro.»
- «Dime tres cosas que pueda hacer una pelota.»
- «Dime tres cosas que pueda hacer un avión.»

La actividad inversa:
- «Dime tres cosas que vuelen.»
- «Dime tres cosas que rueden.»
- «Dime tres cosas que corten...»

«El juego de las órdenes»

Otra actividad en que han de utilizarse correctamente verbos diversos es en «el juego de las órdenes». Se pueden formar equipos y realizar diversas variantes:
- Un jugador del equipo A da una serie de órdenes (no más de tres) a un jugador del equipo B, quien ha de realizarlas correctamente. Por ejemplo: «Levántate y borra la pizarra.» «Pon las manos sobre la cabeza»... del equipo B, quien ha de realizarlas y, después de terminar, expresar en alto las órdenes que recibió. El resto de la clase dirá si las ha realizado correctamente
- Un jugador del equipo A realiza una serie de actividades. El jugador del equipo B ha de observar atentamente y decir en voz alta las órdenes necesarias para que vuelva a repetir exactamente lo que había hecho.
-Un jugador del equipo A da unas órdenes al oído de un jugador del equipo B, quien las realiza. Otro jugador de un tercer equipo C debe averiguar observando las acciones del jugador del equipo B, cuáles han sido las órdenes que ha dado el jugador del equipo A.

«¿Qué otra manera hay de decirlo»

Algunas acciones pueden expresarse mediante frases explicativas o con un verbo preciso. En esta actividad se trata de hallar el verbo que sirve para expresar con claridad una acción.

El profesor preguntará:
«¿De qué otra manera se puede decir?...»
- «hacer paquetes» — Empaquetar.
- «pintar de blanco» — Blanquear.
- «quitar la suciedad» — Limpiar.
- «llenar de manchas (o suciedad)» — Ensuciar.
- «dar luz» — Iluminar.
- «ponerse los zapatos» — Calzarse.
- «ponerse la ropa» — Vestirse.
- «quitar la tapa (o el tapón)»—Destapar.
- «hacer más ancho» — Ensanchar.
- «pintar de colores» — Colorear.
- «hacer más grande» — Aumentar.
- «hacer más pequeño» — Disminuir.
- «hacer más duro» — Endurecer.
- «hacer más suave» — Suavizar.
- «hacer más largo» — Alargar
- «hacer más corto» — Acortar.
- «hacer más alto» — Elevar.
- «dar vueltas» — girar (voltear).
- «contestar preguntas» — Responder.
- «eliminar errores» — Corregir.
- «poner dentro» — Meter

Formación de derivados a partir de una situación dramatizada

Primero, la maestra preparará con los alumnos un diálogo, creado mediante sus sugerencias y preguntas a los niños y las respuestas por parte de éstos.

Creado el diálogo, se reparten los distintos papeles entre algunos niños y se dramatiza. Por ejemplo, la maestra puede plantear a los niños: «Un niño está en casa con su mamá; ésta le dice que se ha terminado la fruta y que tiene que salir a compararla. El niño decide acompañarla.»
Preguntar a los niños: «¿A dónde irán a comprar la fruta?» Los niños responderán, ayudados por la maestra si es necesario, «a la frutería».



La maestra continúa: «En el camino la mamá le puede preguntar al niño si sabe de dónde se obtiene la fruta»; preguntará a los niños: «¿Sabéis de dónde se obtiene la fruta?» «¿De los árboles?» «¿De qué clase de árboles?» «Los árboles que dan frutas se llaman árboles frutales.»
Continúa la maestra: «Llegan a la frutería y la mamá y el niño saludan al señor que vende las frutas»; ahora preguntará a los alumnos: «¿Cómo se le llama al vendedor de frutas?»

La maestra añade: «El niño mira atentamente todas las frutas y el frutero le explica qué clase de frutas vende: "mira, esta frutita rosa que ves aquí se llama fresa, es muy pequeña, pero muy sabrosa, pruébala."

El niño pregunta al frutero: "¿y esa fruta tan grande (ahora el profesor puede preguntar a los alumnos: «¿Cómo podemos llamar a una fruta muy grande?» Los alumnos responderán, frutaza), esa frutaza, ¿cómo se llama?" El frutero contesta que es una sandía.

La madre le dice al niño: "¿Quieres que compremos esas frutitas pasas que tanto te han gustado?" El niño responde que sí y que además quiere una sandía (la maestra preguntará: «¿Cómo se llama a una fruta que es muy grande?» Los niños responderán) y otras frutas más.

Pagan, se despiden del vendedor y se van hacia casa. En el camino el niño va comentando a su madre que le gustaría tener muchos árboles que den fruta (la maestra preguntará: «¿Cómo se llaman estos árboles?» Los niños responderán), para poder poner una tienda de frutas (la maestra preguntará: «¿Cómo se llaman estas tiendas?» Los niños responderán).

Llegan a casa y la mamá le pide al niño que le ayude a colocar la fruta en su sitio (la maestra preguntará: «¿Cómo se llama el recipiente en el que se pone la fruta?» Los niños responderán). Después, la mamá y el niño deciden que van a dibujar un huerto de árboles frutales y, cerca, una frutería.»

A continuación, tres niños de la clase representarán los distintos personajes: la mamá, el niño y el frutero.
Realizada la interpretación, todos los niños pueden hacer un dibujo sobre el tema representado.

La maestra explicará a sus alumnos que muchas palabras, en nuestro caso: frutal, frutero, frutería, etc., se relacionan con fruta, y les hará darse cuenta que además todas ellas suenan inicialmente igual al pronunciarlas (cinco-seis años).

Formación de derivados con apoyo de láminas

Hacer distintos tipos de láminas; cada una de ellas constará de un dibujo encerrado en un recuadro, que será el modelo a partir del cual se elaborarán todos los demás dibujos para que representen derivados de éste.

La maestra mostrará la lámina y pedirá a los niños que designen el modelo. A continuación les dirá: «Todos los demás dibujos representan cosas que se relacionan con ésta del modelo y que, además, al pronunciarlas suenan inicialmente igual; vamos a nombrarlas.»

Ejemplo: En la lámina que proponemos, la maestra, señalando el dibujo del zapato, preguntará a los niños: «Esto es un...» Los niños responderán: «zapato».

La maestra continuará: «Todos estos otros dibujos que veis se relacionan con zapato; uno representa el lugar donde se venden los zapatos, otro representa al señor que arregla los zapatos, etcétera; además, al nombrarle tienen el mismo sonido inicial, vamos a comprobarlo.»

La maestra va señalando los distintos dibujos y los va designando junto con los niños, haciendo especial énfasis al pronunciar el radical *zapat*. A continuación un solo niño repetirá esta actividad.

Juego de los derivados

Cuando los niños ya están muy familiarizados con las actividades anteriores se pueden plantear ejercicios a modo de juego que aborden directamente la formación de derivados. Por ejemplo, decir tres derivados de una palabra (incluyendo la inicial o matriz).

Los niños, sentados en círculo, irán diciendo cada uno una palabra derivada. Al llegar a la cuarta, si no conocen otro derivado, pueden empezar con nueva palabra. Por ejemplo, la maestra comienza por el niño sentado a su derecha:

«Di palabras que suenen al comienzo igual que:
- Carne, carnicero, carnicería.
-Mar, marino, marinero, marina.
-Pesca, pescado, pescadería, pescadero...»

Otros ejemplos para trabajar derivados:
-Pintor, pintura, pintoresco, pintar, pintado...

-Pan, panadero, panadería, panecillo...
-Pastel, pastelero, pastelería...
-Zapato, zapatero, zapatilla, zapatería...
-Pescado, pescador, pescadería, pescadero, pesca...
-Flor, florecer, floración, floral, floreado, florecido, florero, floristería, florido, florista...
- Baile, bailar, bailotear, bailoteo, bailarín...
-Barco, barquero, barcarola, barcaza...
- Leche, lechero, lechería.
- Señor, señoría, señorial, señorito, señorón...
- Trabajo, trabajador, trabajar, trabajoso...
-Carne, carnicero, carnicería, carnaza...
-Fruta, frutero, frutería, frutos...
-Sol, solear, solana, solar...
- Cocina, cocinar, cocinero...
- Ganado, ganadería, ganadero.
-Libro, librero, librería.

Antónimos: Actividades con ayuda de láminas o dibujos

Con el apoyo de dibujos o tarjetas, y en relación con el vocabulario que se esté trabajando en el centro de interés o en o tras áreas, la maestra irá introduciendo la noción de palabras opuestas (que significan lo contrario):
- «Este vaso es grande y este vaso es pequeño.»
«Pequeño es lo contrario de grande.»
- «Este árbol es alto y este árbol es bajo.»
«Bajo es lo contrario de alto.»
- «Esta botella está llena y esta botella está vacía.»
«Vacío es lo contrario de lleno.»
Una vez familiarizado con ciertos antónimos, la maestra enseñará un dibujo y los niños dirán lo que representa, y lo contrario.
Por ejemplo: «Una calle ancha.» «Una calle estrecha.»
Los contrarios pueden referirse a:
- Adjetivos.
- Verbos.
-Adverbios (lejos-cérea; dentro-fuera; arriba-abajo...).
- Sustantivos.

Actividades con apoyo de la mímica

En el caso de los verbos y algunos adjetivos o adverbios, se pueden mimar las acciones, acompañando cada palabra del gesto correspondiente (subir-bajar; entrar-salir; llenar-vaciar; rápido-lento; alegre-triste...).

Un juego atractivo para los niños consiste en formar parejas, y un miembro de cada pareja realizará un gesto o acción. El compañero que está enfrente tiene que decir lo que ha hecho y realizar y nombrar la acción contraria.

Juegos con tarjetas

Los niños se colocan sentados en corro. En el centro se ponen dos grupos de tarjetas con dibujos de antónimos. No conviene utilizar más de seis-ocho tarjetas por grupo.

Se designa un niño que coge una tarjeta y se la enseña al que está sentado a su derecha. Éste tiene que buscar, entre las tarjetas que hay en el otro grupo, la que tiene el dibujo correspondiente al opuesto o contrario, mostrarla y decir qué representan ambas tarjetas. La maestra insistirá en la utilización de antónimos al nombrar y describir los dibujos.

TARJETAS DE OPUESTOS



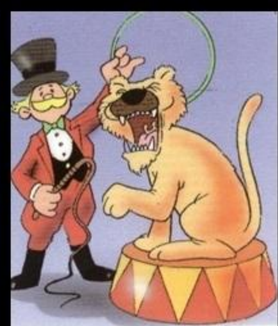
despierto



dormido



cobarde



valiente



pobre



rico



bueno



malo



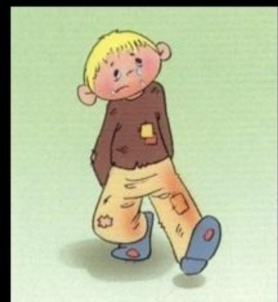
blanco



negro



feliz



infeliz



difícil



fácil



caliente

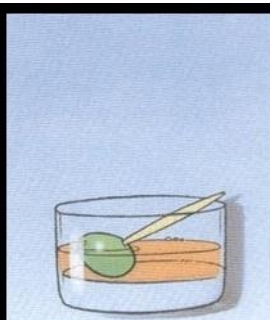


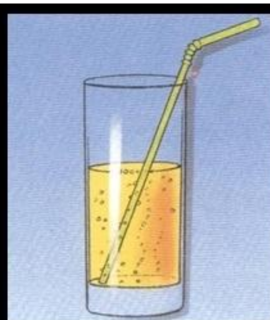
frío

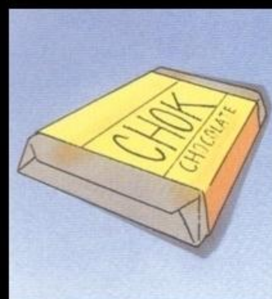

levantado
tumbado
corto
largo
lento
rápido
nervioso
tranquilo
apretado
flojo
feo
guapo
amigo
enemigo
fresco
podrido


alto


bajo


ancho


estrecho

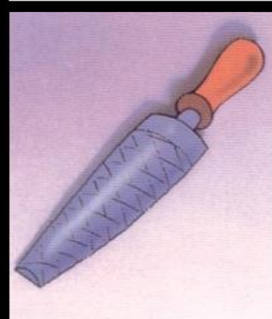


entero


partido


flaco


gordo


áspero


suave


tarde


temprano


doméstico


salvaje


ligero



pesado


grande
pequeño
contento
triste
fino
grueso
débil
fuerte
lleno
vacío
desnudo
vestido
llorar
reir
abajo
arriba

«Dime lo contrario de...»

Con niños de más edad (cinco años) se pueden proponer ya actividades puramente lingüísticas de búsqueda de contrarios, sin apoyos gráficos o gestuales:
«Dime lo contrario de:

- valiente...
- frío...
- encogido...
- bonito...»

Una modalidad consiste en realizar competiciones entre equipos. Formar dos equipos. El primer jugador del equipo A propone una palabra al primer jugador del equipo B, quien deberá decir el contrario y después proponer un nuevo término para el segundo jugador del equipo A... Si no sabe, pierde el punto y continúa el segundo jugador de su equipo. Así hasta terminar todos los jugadores. Gana el equipo que haya dicho más contrarios y tenga más puntos.

Lista de antónimos

Arriba abajo	Abrochar desabrochar	Amanecer anochecer	Arreglar desarreglar
Encima debajo	Agacharse levantarse	Dulce amargo	Atar desatar
Abrir cerrar	Agarrar soltar	Amigo enemigo	Valiente cobarde
Divertido aburrido	Ágil torpe	Amor odio	Dentro fuera
Empezar acabar	Atacar defender	Ancho estrecho	Barato caro
Acertar equivocarse	Ahorrar gastar	Nuevo viejo	Caliente frío
Adelante atrás	Alegre triste	Encender apagar	Hablar callar
Apretar aflojar	Alto bajo	Aparecer desaparecer	Cansado descansado
Fácil difícil	Claro oscuro	Cómodo incómodo	Comprar vender
Conocido desconocido	Corto largo	Dar recibir	Cuidar descuidar
Fuerte débil	Delgado gordo	Derecho torcido	Cubrirse descubrirse

Hacer deshacer	Inflar desinflar	Orden desorden	Vestir desnudar
Obediente desobediente	Saludo despedida	Tapar destapar	Construir destruir
Cerca lejos	Gigante enano	Unión desunión	Joven viejo
Rápido lento	Perder encontrar	Limpio sucio	Permitido prohibido
Día noche	Estirar encoger	Sano enfermo	Liso rugoso
Entrar salir	Enviar recibir	Claro oscuro	Posible imposible
Feo guapo	Principio fin	Tirante flojo	Llegada salida
Grande pequeño	Guerra paz	Perder encontrar	Llevar traer
Sabio ignorante	Ilusión desilusión	Reír llorar	Real imaginario
Interior exterior	Seco mojado	Ruido silencio	Recordar olvidar
Responder preguntar	Verdad mentira	Visible invisible	Meter sacar
Ir venir	Izquierdo derecho	Movimiento quietud	Mucho poco
Todo nada	Listo tonto	Sí no	Siempre nunca
Luz oscuridad	Ocupado ocioso	Poner quitar	Simpático antipático
Lleno vacío	Sobrar faltar	Seguridad peligro	Junto separado
Suave áspero	Suelo techo	Subir bajar	Último primero

Buscar palabras iguales: Sinónimos

«Vamos a buscar palabras distintas, pero que quieren decir lo mismo:
- Acabar es lo mismo que... terminar,
-Empezar es lo mismo que... comenzar.
- Querer es lo mismo que... amar.
- Andar es lo mismo que... caminar.
- Brillar es lo mismo que... resplandecer.
- Bailar es lo mismo que... danzar.»

Si los niños tienen dificultades en encontrar un sinónimo, se les ayudará por medio de estructuras modélicas.
Por ejemplo: «Vamos a acabar el trabajo», «vamos a... el trabajo». «El recreo va a empezar», «el recreo va a...». "La bicicleta está averiada», «la bicicleta está...».
«Un niño feliz es un niño..." «La luna brilla en el cielo», «la luna... en el cielo».



Cambiar una palabra, sin modificar el significado de la frase

Proponer una frase y pedir que cambien una sola palabra, pero sin modificar el significado.

De qué otra forma se puede decir:
- «Abrió la ventana para airear la habitación.»
- «Abrió la ventana para ventilar la habitación.»
- «Esperó a que abrieran la puerta.»
- «Aguardó a que abrieran la puerta.»
- «Era un sitio muy alto.»
- «Era un sitio muy elevado» (cinco-seis años).

Algunos sinónimos

Abrigar tapar	Acabar terminar	Acudir ir	Afligido triste
Amoroso cariñoso	Anudar atar	Apartar separar.	Aseado limpio
Atareado ocupado	Averiado estropeado	Agradable grato.	Aguardar esperar
Airear ventilar	Alegría júbilo.	Alrededor entorno	Alto elevado
Alumbrar iluminar	Alzar elevar	Allanar alisar	Dueño propietario
Amar querer	Andar caminar	Viejo antiguo	Antojo capricho
Desear apetecer	Apresar capturar	Aromar perfumar	Asar tostar
Asustar espantar	Aula clase	Aumentar crecer	Automóvil coche
Auxilio socorro	Bailar danzar	Bello hermoso	Brillante resplandeciente

Cabaña, choza, Cama, lecho	Cambiar canjear	Cansancio fatiga	Cañería tubería
Cárcel prisión	Lejano, apartado, distante, remoto	Catarro, resfriado, constipado	Feliz, dichoso, afortunado
Cola rabo	Comilón tragón	Compañerismo camaradería	Labrador campesino
Cielo paraíso	Círculo redondel	Concluir terminar, finalizar	Excluir eliminar
Convidar invitar	Coraje valor	Dañar perjudicar	Deber obligación
Corto breve, efímero	Gemido, quejido, lamento	Pelea, riña, combate, batalla	Enflaquecer adelgazar
Conversación, diálogo, charla	Enojar, molestar, fastidiar, irritar.	Embuste, mentira, engaño	Empezar, comenzar, iniciar
Desnudar desvestir	Acusica chivato	Enseñar, instruir, educar	Entero completo
Diferencia desigualdad	Disculpa excusa	Disparar tirar	Juntar reunir
Permitir tolerar	Escoger elegir	Esperar aguardar	Estorbo obstáculo
Fin meta	Generoso desprendido	Laberinto, enredo, maraña	Glotonería gula
Confusión lío	Lugar sitio	Doblar plegar	Gritar chillar
Enviar mandar	Indigestión empacho	Gracia, sal, salero	Gruñir refunfuñar
Hablador charlatán	Hambre apetito	Imaginación fantasía	Indagar averiguar
Infancia niñez	Introducir meter	Joya, alhaja, bisutería	Maceta tiesto
Mandar ordenar	Marido esposo	Pensar reflexionar	Miedo temor
Mondar pelar	Mudar cambiar	Ocultar esconder	Oportunidad ocasión
Portamonedas monedero	Oración, rezo, plegaria	Perdonar, disculpar, excusar	Pedazo, trozo, parte
Pulgar, dedo gordo	Punzar, picar	Rápido, veloz	Raya, línea
Rogar, pedir, suplicar	Sabroso, gustoso	Salto, brinco	Seguir, continuar.
Vergüenza, rubor, sonrojo	Susto, sobresalto, espanto	Semejante, similar, parecido	Victoria, triunfo, Triunfar, ganar, vencer

Silbato pito	Suerte fortuna	Urgencia prisa	Vacilar dudar
Varón hombre	Vuelta giro	Vestido, ropa, prenda	

Parejas de palabras

El modelo de ejercicio-tipo es muy sencillo: la maestra va nombrando palabras y los niños responden (uno a uno) con otra que tenga alguna relación con ellas.

«Dime una palabra que vaya con:
- sombrero (cabeza),
- papel (lápiz),
- mantequilla (pan),
- escuela (libro),
- Luna (estrellas),
-falda (blusa)...»

Una variante que se puede realizar con niños mayores es pedirles que, además de decir una palabra asociada, construyan en cada caso una frase en que entren ambas palabras: «El sombrero se pone en la cabeza.» «El pan se unta con mantequilla.»

¿A qué se parece?

Se pretende en este ejercicio estimular la producción oral y la creatividad. No se trata sólo de enumerar palabras aisladas, sino de responder con pequeñas frases o expresiones.
La maestra propone una situación estimulante de partida y pide a los alumnos el máximo de respuestas. Por ejemplo: - «¿A qué se parece un avión volando?»

Posibles respuestas:
- «A una avispa viajera.»
- «A una nube pequeñita que se ha escapado.»
- «A un papel perdido en el cielo.»
- «A un lápiz blanco que dibuja formas en la pizarra del cielo.»



- «¿A qué se parece un plato de sopa?»

Posibles respuestas:
- «Un lago caliente.»
- «Un cuenco con tesoros.»
- «Un espejo reluciente.»

Enumeraciones relativas a una palabra clave

- «Dime seis cosas de la escuela» (puede referirse tanto a las personas, los objetos, las acciones que en ella se realizan, la función que cumple, etc.).
- «Dime siete elementos de un coche» (aquí tiene que enumerar componentes y no funciones).
- «Dime cinco actividades que se pueden realizar en una granja» (ha de referirse a acciones o utilización de la granja).
- «Dime seis características de esta mesa» (puede referirse tanto a propiedades físicas como a las funciones que cumple: «es alargada, de madera, de color verde, tiene cajones, está colocada en el centro de la clase y sirve para escribir-trabajar sobre ella»).
- «Dime siete cosas referidas a las vacaciones de verano»

Qué cosas cogerías para...

Un ejercicio en el que las posibilidades de respuestas quedan un poco menos limitadas consiste en proponer unas situaciones y preguntar a los niños qué cosas necesitarían en tales circunstancias.
Por ejemplo:

- «¿Qué cosas cogeríais para ir de excursión a la montaña?»
- «¿Qué cosas cogeríais para ir a jugar a la calle?»
- «¿Qué cosas cogeríais para hacer un vestido a la muñeca?»
- «¿Qué cosas cogeríais para preparar el desayuno?»
- «¿Qué cosas cogeríais para preparar un pastel?»
- «¿Qué cosas cogeríais para organizar una fiesta de carnaval? »



Buscar nombres

Familiarizado el niño con este tipo de actividades a partir de láminas, le podemos proponer directamente ejercicios de formación de familias semánticas.

Por ejemplo:
- «Buscar nombres de animales que vivan en el mar.»
- «Buscar nombres de instrumentos musicales.»
- «Buscar nombres de edificios.»
- «Buscar nombres de plantas.»
- "Buscar nombres de profesiones.»
- -Buscar nombres de cosas que sirven para viajar.»
- -Buscar nombres de cosas que se puedan comer.»

Averiguar la familia semántica y buscar un nuevo elemento

Proponer a los niños nombres pertenecientes a una misma familia semántica y pedirles que averigüen ésta y digan una nueva palabra de ella.
Por ejemplo: "En qué se parecen»:
-«leche, zumo, agua, vino» (alimentos para beber);
- «lunes, jueves, domingo, martes» (días de la semana);
- «tambor, flauta, guitarra, piano» (instrumentos musicales);
- «perro, gato, caballo» (animales que viven en la tierra);
- «cuchillo, hacha, tijeras» (instrumentos para cortar);

La actividad se puede realizar también con apoyo gráfico de dibujos.

Series de palabras

Proponer a los niños series de tres palabras: dos pertenecen a una misma clase o categoría, y la otra no. Preguntar qué palabra no se relaciona con las otras y por qué (la razón dada ha de incluir la clase a que pertenecen los otros dos términos):

- florero-cuchillo-cuchara (instrumentos para comer);
- azul-amarillo-pera (colores del arco iris);
- carpintero-estrella-zapatero (profesiones);
- bufanda-papel-lápiz (instrumentos para escribir);
- rosa-clavel-gato (flores);
- mesa-silla-bicicleta (muebles);
- tren-tijeras-automóvil (medios de transporte).

Buscar semejanzas y diferencias

Proponer pares de palabras, pertenecientes a la misma clase pero a dos subcategorías distintas, y pedir a los niños que comparen los dos términos estableciendo semejanzas y diferencias. La maestra ayudará a los niños, si no surgen espontáneamente las respuestas correctas, mediante preguntas dirigidas que orienten a la búsqueda de la clase común a la que pertenecen y a la identificación de los rasgos diferenciadores que hacen que se incluyan en subfamilias diferentes.

Por ejemplo:

- «En qué se parecen y en qué se diferencian»;

- «¿un bañador y una bufanda?» (ambas son prendas de vestir, una para el calor y otra para el frío);
- «¿un calcetín y un guante?» (ambas son prendas de vestir, una se coloca en el pie y otra en la mano);
- «¿un pastel y patatas fritas?» (ambos se refieren a cosas para comer -alimentos-, una dulce y otra salada);
- «¿una casa y un hospital?» (ambos se refieren a edificios, uno para vivir familias y otro para curar enfermos);
- «¿un pez espada y un pájaro carpintero?» (ambos son animales, uno vive en el agua -es un pez- y el otro vive desplazándose por el aire -ave—, uno nada y otro vuela);
- «¿un coche y una moto?» (ambos son medios de transporte terrestre, pero uno tiene cuatro ruedas y otro dos).



Manipulación seguida de descripción

Presentar a toda la clase un objeto. Los niños lo verán, lo tocarán, escucharán los sonidos que produce, olerán si desprende algún aroma, comprobarán a qué sabe (si es un alimento o se puede chupar...). Luego deberán describir el objeto, incluyendo el mayor número posible de características y siguiendo los pasos antes citados. Si es necesario, la maestra les apoyará por medio de preguntas.

Cuéntame cómo es...

Proponer a los niños esta situación:
«Imaginaros que esta mañana no he podido venir a clase, pero que me habéis llamado por teléfono y queréis contarme:

- qué juguete tenéis en la mano;
- qué hay encima de mi mesa...»

Pedir sucesivamente a cada niño que cuente cómo es su juguete(o lo que hay encima de la mesa, o...). Completar entre todos la descripción.

La caja de las sorpresas»

La maestra colocará en una caja diversos objetos (juguetes, prendas, elementos de la clase...). Los niños se situarán en círculo. La maestra sacará uno de los objetos y pedirá a los niños que lo observen bien. A continuación lo guardará en la caja y elegirá a un alumno, quien habrá de describir el objeto lo más detalladamente que pueda.

Descripción con apoyo de láminas

Después de observar una foto o dibujo del animal, los niños deberán expresar algunos rasgos característicos:
- «Es un elefante. Es un animal muy grande. Tiene cuatro patas, enormes orejas y una larga trompa. Tiene la piel de color gris (o blanco...).»
- «Es una jirafa. Es un animal con cuatro patas, un cuello muy largo y cabeza y orejas pequeñas. Su piel es de color..., con manchas...»

Además de las descripciones con apoyo visual (fotos, láminas o dibujos) en el mismo momento que se realizan, se pueden efectuar actividades semejantes a las expuestas en el apartado «Descripciones orales con objetos».

¿Cómo soy yo?

Pedir a cada niño que realice la descripción de sí mismo como si estuviera delante de un espejo (si lo hay en la clase puede -debe- utilizar y realizar la descripción mientras se observa en él). Potenciar el autoconcepto positivo es muy importante en edades tempranas para favorecer la autoestima y la educación emocional.

El juego de los detectives

Proponer a los niños hacer de detectives: tienen que buscar a un niño que se ha perdido, conociendo los datos de su descripción. Se elegirán sucesivamente dos niños. Uno es el detective y el otro es quien le hace el encargo de buscar al niño perdido: «Detective, detective: se ha perdido un niño y sé que está en esta clase.

¿Me ayuda a buscarlo?» «¿Y cómo es? ¿Cómo va vestido?»
«Es delgado, pelirrojo y de ojos castaños. Lleva un pantalón...» Quien efectúa el encargo debe hacer la descripción de uno de los niños de la clase y el detective debe averiguar quién es.

En esta actividad comprobarán los niños la necesidad de dar datos suficientes en la descripción de una persona, para lograr su identificación, y cómo es necesario aportar, junto a los rasgos generales, algún detalle distintivo o específico.

Para mayor motivación de los niños se puede utilizar un disfraz o un elemento distintivo de los detectives que aparecen en las novelas policíacas clásicas: un gabán y un sombrero; una pipa y un sombrero; una lupa y una gorra... El niño que interprete cada vez el papel de detective se colocará estas prendas distintivas y después se las pasará al siguiente.

El juego de los presentadores

Proponer a los niños hacer de presentadores de radio (o de televisión, o de espectáculos). Han de presentar a los concursantes o participantes en el programa a todos los oyentes o espectadores. Elegir dos niños. Uno hará de presentador y otro de participante. El presentador, quien tendrá en la mano un palo u objeto a modo de micrófono para diferenciarlo, deberá hacer la descripción del personaje que va a presentar.

Por ejemplo:
- «El próximo concursante es (o «tenemos ahora con nosotros», «va a participar ahora»...) un niño moreno, de cinco años, alto, que lleva un pantalón azul...»

En esta actividad se puede iniciar un esbozo de retrato psíquico:
- «Es un niño sonriente y alegre.»
- «Es rápido corriendo y muy aficionado al fútbol.»
-«Es trabajador y ordenado»..., con lo que además le servirá a la maestra para conocer la imagen que ante los demás compañeros tiene el niño que es presentado.

Descripción de retratos

Preparar y llevar a la clase fotografías o dibujos realistas de diversas personas (niños, ancianos, jóvenes, señoras..., de diferentes naciones, grupos étnicos, clases sociales, etc.).

Conviene, sobre todo en un primer momento, que tengan rasgos distintivos muy diferenciados, que llamen la atención a los niños, para facilitar la descripción. La maestra mostrará una fotografía o dibujo y preguntará a un niño: «¿Qué ves aquí?» «¿Quién es?» Por medio de preguntas irá orientando o completando la enumeración de los rasgos característicos de la persona.

Actividad complementaria:
Se puede completar la actividad anterior pidiendo a los niños que, después de realizar la descripción de la persona, inventen una narración en la que intervenga como protagonista o personaje principal.

¿Qué ves?

Presentar la lámina a los niños y pedirles que la observen bien.
Se puede hacer una primera descripción rápida de la lámina en su conjunto para analizar posteriormente cada objeto o hacerlo de forma detallada, zona por zona, con las relaciones espaciales existentes entre ellas, y volver, por último, a retomar la lámina en su conjunto y realizar anotaciones de carácter más general y abstracto (deducidas de los elementos aislados observados).

En realidad es una actividad síntesis, en la que el niño aplica el vocabulario de nombres, acciones, animales o personas. Se trata ahora de relacionar todos estos elementos en función de la escena o situación global.

Estos ejercicios se pueden realizar en todas las edades, es necesario solamente adecuar el tipo de dibujo o escena sobre el que se va a trabajar y graduar adecuadamente el número y la dificultad de las preguntas. En unos primeros momentos la maestra puede ayudar, «dirigir» al alumno por medio de preguntas o de iniciación de frases que el niño deberá completar.
Por ejemplo:
«¿Qué hace el niño?» «El niño está...» «¿Qué es esto?» «Esto es un...» «Es de color...» «Tiene forma...» «¿Para qué sirve?»

Busca el error

Una variante, atractiva para los niños, es el comentario de láminas o dibujos incompletos o con errores. Los niños han de observar el dibujo, identificar lo que está mal o lo que falta, explicar en que consiste el error y cómo estaría correcto el dibujo. La búsqueda del error o absurdo sirve de estímulo para la posterior descripción y explicación; por ejemplo, dibujos de:

-Una cara a la que le falta un ojo, la nariz o una oreja.
- Un coche sin ruedas, o sin faros, o sin volante...
-Un niño que escribe con una regla.
-Un jardinero regando con una pala.

Proyecciones

Otra modalidad de apoyo visual son las proyecciones. Han de ser muy breves y estar muy relacionadas con el mundo de los niños. Si no es así, fácilmente se distraen y olvidan con rapidez lo visto. Las proyecciones se prestan más a desarrollar la expresión narrativa que la descriptiva, pero también es importante que, además de narrar la acción, identifiquen las características de los personajes y de los lugares y describan sus cualidades.

Tiempo para hablar

Los niños relatan de forma espontánea las cosas que les suceden o en las que han participado.

Puesta en común al terminar la clase

Al igual que los primeros momentos después de la llegada al colegio se prestan a comentar con los niños cómo se encuentran y si les ha sucedido algo o tienen alguna novedad que contar, los últimos minutos del día pueden dedicarse a revisar entre todos lo que se ha hecho en el día y qué acontecimientos han sucedido. Este momento puede aprovecharse para reforzar aspectos relativos a la narración oral.

Cada día, tres o cuatro niños contarán a los demás compañeros cuál ha sido su actividad a lo largo de la jornada. Conviene ayudarles con preguntas para que no se queden siempre en las mismas frases rutinarias: «Leí un cuento», «jugué con mis amigos». Hacerles precisar qué cuento ha sido, con quién →

han jugado, dónde, a qué juego...; si hizo un dibujo, preguntarle sobre lo que ha dibujado, si lo coloreó, con qué colores, etcétera. De esta forma los niños se van acostumbrando a ir incluyendo, de modo espontáneo, más datos en sus narraciones.

Narraciones a partir de un relato oral

En el primer caso, la maestra cuenta la historia (ya sea conocida o inventada), dramatizándola en el grado que crea conveniente: cambiando de voz en función de los personajes, enfatizando la entonación de las frases, introduciendo silencios en determinados momentos para mantener la atención de los niños y aumentar los aspectos emotivos, incluyendo sonidos adecuados a la acción a modo de ruidos de fondo (el galopar del caballo, la lluvia, el tic-tac del reloj, la llamada a la puerta...).
En ocasiones, la narración de la maestra puede ser sustituida por la audición de un cuento grabado. A continuación se pueden realizar diversas actividades:

Actividad 1

La maestra realiza preguntas a los niños sobre la historia que han escuchado para asegurar su comprensión y reforzar su secuenciación temporal. Por ejemplo, después de narrar el cuento clásico de «Caperucita roja», la maestra les hará preguntas similares a éstas:

- «¿Cómo se llama la niña de este cuento?»
- «¿Por qué tenía ese nombre?»
- «¿Qué le mandó hacer su mamá?»
- «¿Qué ocurrió en el camino?»
- «¿Quiénes pasaban por allí?»
- «¿Cómo termina la historia?»...

Las preguntas también se pueden ir intercalando a lo largo de la narración.
Después que se ha trabajado colectivamente la historia, se pide a un niño que la narre toda completa, desde el principio hasta el final.

Actividad 2

Después de contar un relato y seguir un proceso similar al expuesto en la actividad 1, la maestra pedirá a otro niño que narre otra vez la historia, pero cambiando el final (u otro elemento del cuento: el protagonista, el lugar...).

Actividad 3

Narrar un cuento conocido cometiendo equivocaciones. La maestra cuenta una historia conocida, pero advierte que ese día no se acuerda bien. Si se equivoca, los niños deben avisarle y corregir su error. De esta forma los niños construirán la historia junto con la maestra y se convierten en narradores.

Actividad 4

La maestra inicia la narración de una historia, pero la deja incompleta. Los niños deben continuarla y terminarla inventando el final. Por ejemplo: «Un cerdito va paseando por el campo con papá cerdo y mamá cerda. El cerdito lo pasa muy bien jugando con las mariposas, los pájaros, las ardillas y las liebres, pero, sin darse cuenta, se va alejando de sus papas. En un momento se da cuenta de que ya no los ve, está sólo... ¿Qué hará?»

Actividad 5

Proponer un personaje y un lugar o ambiente para que los niños inventen toda la historia.
Por ejemplo: «Había una vez un pastor que cuidaba un rebaño de ovejas. Estaban en el campo. ¿Qué ocurrió?» «Era una fiesta de cumpleaños. Cuca, una niña de cinco años, y su amiga Isabel, estaban invitadas. ¿Qué pasó?»
En esta invención de relatos el protagonista puede ser el mismo niño, resultando así con más aliciente la actividad... «Tú eras un explorador que iba por la selva y corrías muchas aventuras», o «Yo era un delincuente y tú un policía que me detenías. ¿Qué pasó?»

Narración con apoyo de ilustraciones

Los niños escuchan el cuento que les lee la maestra y al mismo tiempo observan las imágenes que les va mostrando.
A continuación la maestra realizará preguntas para asegurar la comprensión de lo leído. Pedir, por último, a un niño que vuelva a narrar el cuento, dándole el libro para que las ilustraciones le ayuden a recordar el relato y organizar la secuencia temporal de forma correcta. Si es necesario, la maestra orientará al niño en su narración por medio de preguntas: «¿Qué cuento es?» «¿De qué personaje trata?» «¿Qué pasó primero?» «¿Y después?» «¿Y por último?»

Un cuento de casa

Pedir a los niños que lleven un cuento de su casa y con el que estén familiarizados. La maestra elegirá cada día uno y lo leerá a toda la clase. A continuación pedirá al niño que lo ha traído que lo vuelva a contar a sus compañeros, ya que él lo conoce y se lo sabe muy bien. Este recurso puede ser muy útil con niños que tienen problemas para contar historias o son más tímidos. Al relatar un cuento que les es familiar encuentran más facilidad para superar el bloqueo.

Cuentos de imágenes

Se trata de elegir uno de los numerosos cuentos de imágenes que existen en el mercado editorial y contar una historia a partir de él.
La maestra va presentando a los niños las imágenes y contando una historia relativa a lo que allí se representa. A partir de los dibujos va interpretando y expresando en voz alta lo que allí sucede: de qué personajes se trata, qué ocurre al principio, qué pasa después, cómo finaliza la historia. Al terminar, invita a un niño a contarla toda.

Elaborar narraciones a partir de un dibujo o lámina

Presentar a los niños una tarjeta o lámina donde está representada una situación o algo que le ha pasado a algún personaje.
Por medio de preguntas y respuestas irán construyendo colectivamente un relato:

- «¿Quién es ese personaje?» «¿Qué sucede?»
- «¿Qué pudo pasar antes?» «¿Qué ocurrirá después?»
- «¿Cómo se solucionó?»

La maestra debe insistir en la secuenciación temporal, ya que es este elemento el que diferenciará esencialmente esta actividad de la mera descripción de una acción representada gráficamente.

Cuando ya están los alumnos familiarizados con esta tarea, puede pedir que distintos niños elaboren historias diferentes para un mismo dibujo o lámina, pudiendo de esta manera cada uno expresar sus gustos, preocupaciones, deseos, etc.

Creación de una historia a partir de unas viñetas o secuencias temporales

Preparar historietas gráficas, preferiblemente divididas en tres o cuatro secuencias temporales. Deben ser lo suficientemente claras y atractivas para estimular a los niños a crear una historia.
Los dibujos tipo comic o tebeo suelen servir muy bien a estos fines. Presentar a los niños las viñetas que representan una historia. Pedirles que interpreten lo que allí ven y elaboren una historia. Si es necesario, ayudarles con preguntas. Insistir en la correcta utilización de los verbos y, sobre todo, en los nexos que establecen la correcta ordenación temporal: «Al comienzo, después, a continuación, por último, al final...»

Variantes:

- Presentar cada viñeta o secuencia temporal en tarjetas independientes y entregarlas desordenadas a los niños, quienes deberán descubrir el orden adecuado de los dibujos, colocarlos y después contar lo que sucede en las viñetas.
- Pedir a los niños que ellos mismos construyan su historia gráfica y después narren oralmente lo que allí sucede. Es necesario papel, folio dividido en cuatro partes iguales mediante dos líneas perpendiculares.

SECUENCIAS TEMPORALES 4 ELEMENTOS




Souvenirs
2:-
10.-
8.-
12.-
EXPRESS

SECUENCIAS TEMPORALES 5 ELEMENTOS







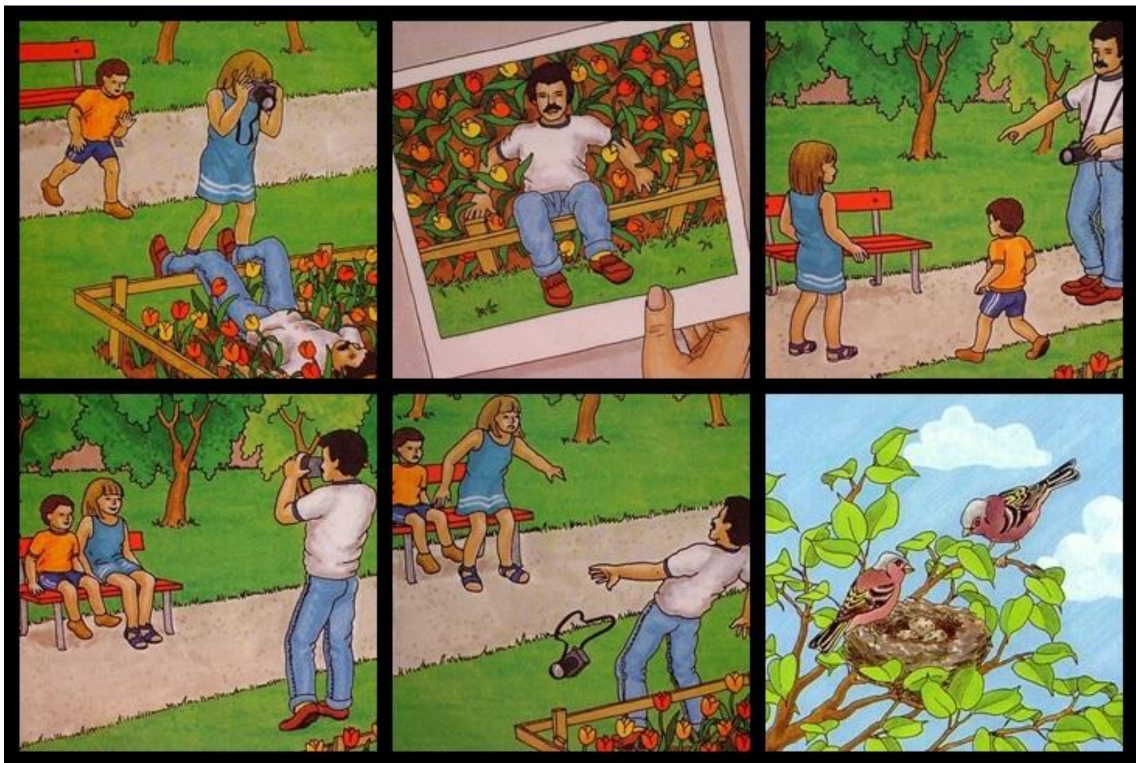
SECUENCIAS TEMPORALES 6 ELEMENTOS





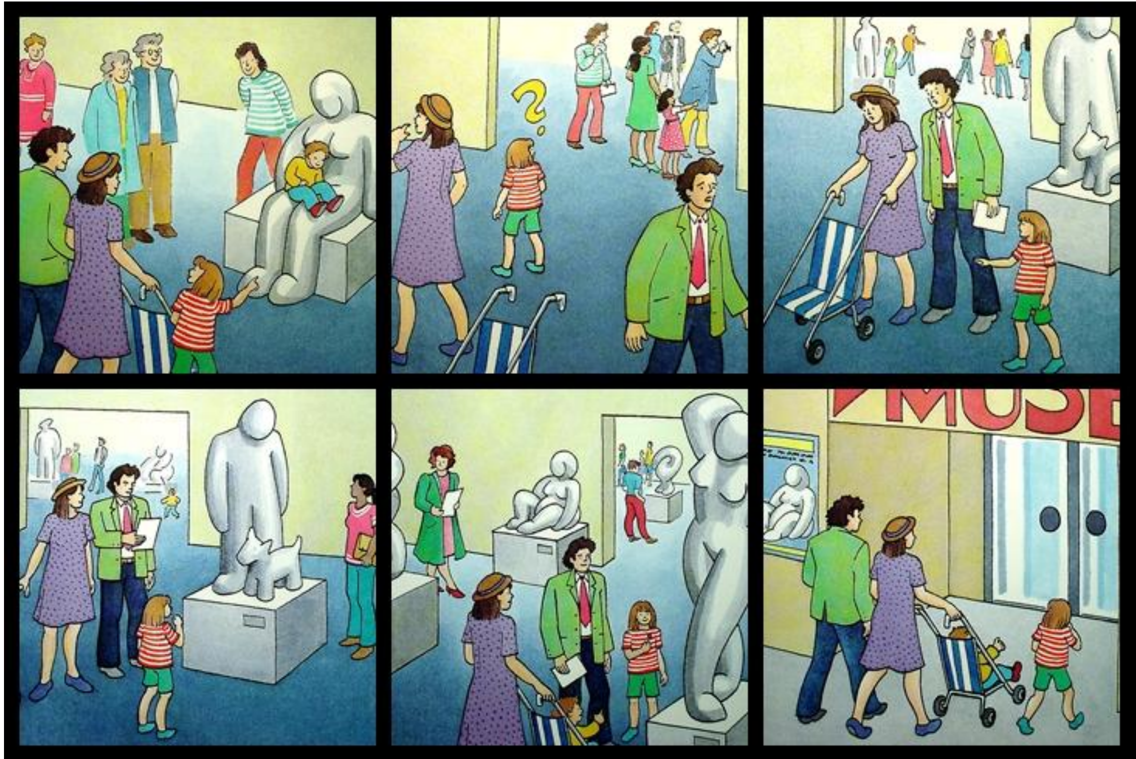


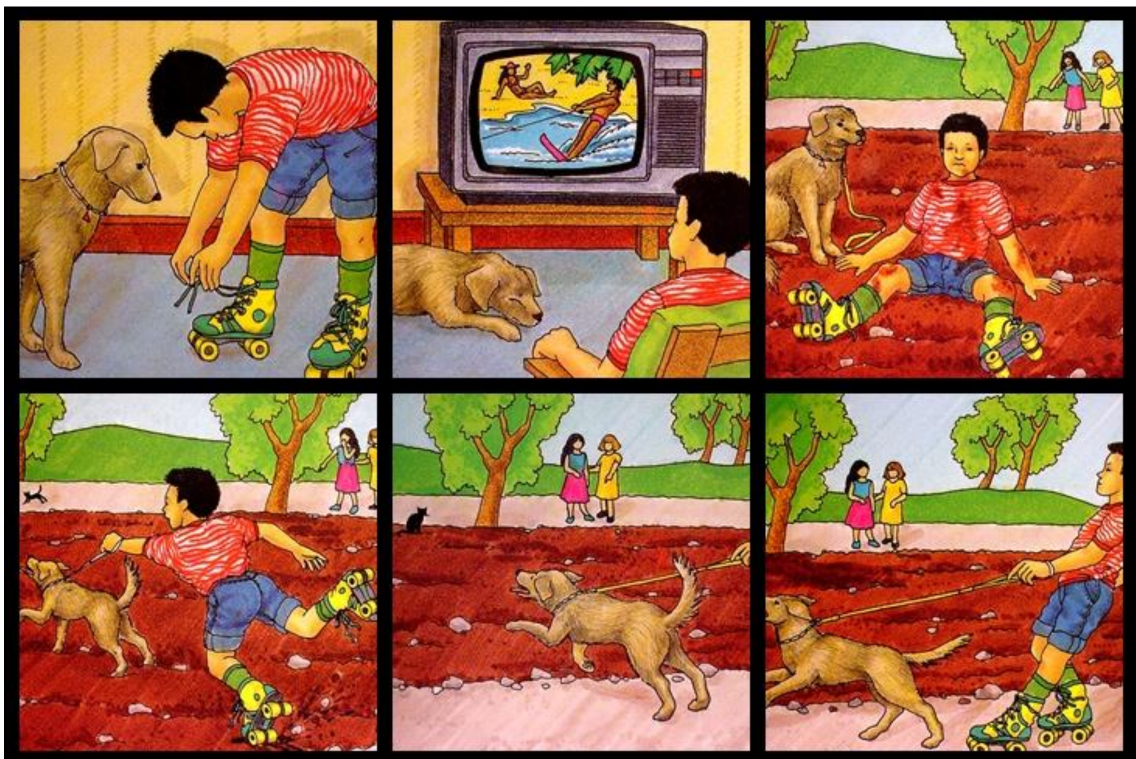


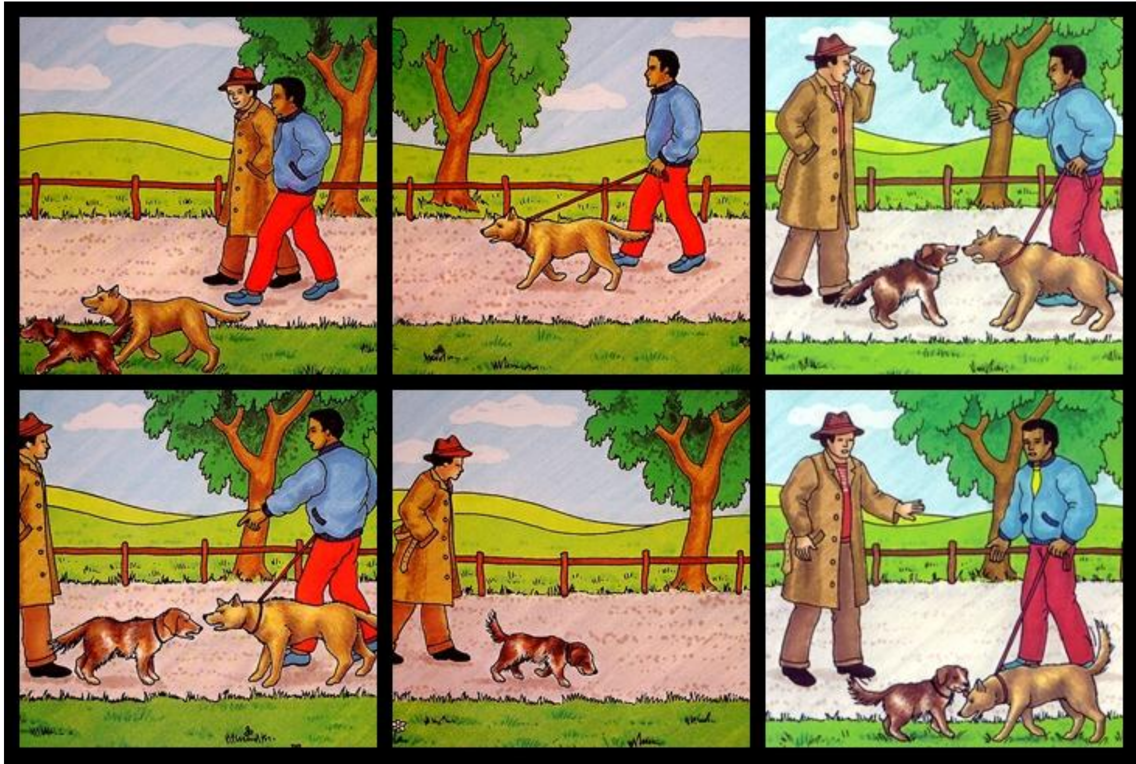







MUSE






200



La cara habla

Proponer un juego: «Todos tenemos una cara, unos más bonita, otros menos; unos más grande, otros más pequeña... Pero nuestra cara no está siempre igual, cambia si estamos alegres, enfadados, tristes, cansados... Vamos a jugar a poner caras distintas según las cosas que nos pasen y cómo nos sentimos.»

Elegir un niño, a Juan, por ejemplo, pedirle que se imagine una situación y ponga la cara adecuada. Con todos los demás niños iniciar una conversación sobre sus sentimientos.

- «¿Quién es capaz de averiguar lo que está sintiendo Juan? Parece que está triste.» «¿Estás triste, Juan? ¿Te sientes a gusto? ¿Tienes ganas de llorar? ¿Por qué estás triste? ¿Qué cosas te ponen triste? ¿Qué haces cuando estás triste? ¿Qué te ayuda cuando estás triste?...»
Al principio será la maestra quien prácticamente lleve la conversación, pero en seguida los compañeros tomarán la iniciativa y participarán, implicándose ellos mismos en situaciones similares a las que expresa Juan.

El juego de las máscaras

Preparar dibujos o máscaras que representen caras alegres, tristes preocupadas, enfadadas, con miedo...
Mostrar una cara. Preguntar por el sentimiento que manifiesta e iniciar una conversación:
- «¿Cómo os parece que se siente este niño? ¿Por qué? (está llorando, tiene los ojos bajos, la boca tiene una mueca triste...).
-¿Os habéis sentido tristes alguna vez? Vamos a poner todos cara triste.
-¿Cuándo te has sentido triste? ¿Te has sentido triste hace poco? ¿Por qué?
- ¿Lloras cuando estás triste? ¿Qué otras cosas hacéis cuando os sentís tristes?
-¿Cómo ayudarías a un amigo que estuviera triste?
-¿Qué podéis hacer para evitar que esté triste?»

Expresar lo escuchado

Poner grabaciones musicales, por ejemplo, «La sinfonía de la primavera», «La sinfonía del Nuevo Mundo», «El canto a la alegría», y dejar que los niños hagan libremente lo que quieran mientras escuchan (proponerles que se muevan por la clase con libertad, haciendo los movimientos que quieran; quizás más recomendable para la sala de psicomotricidad).
A continuación preguntar a los niños qué les ha sugerido la música, qué sentían al escucharla, qué movimientos han hecho y qué querían expresar con ellos; si se han sentido a gusto, etc.

Diálogos para una situación

Ejemplos de situaciones hipotéticas que pueden estimular la creación de narraciones en las que el diálogo tiene una importancia especial y el niño interviene como protagonista, son:
- «Imagínate que viene a vivir contigo un niño de otro planeta. No conoce la Tierra en que vivimos, ni nuestras costumbres. ¿Qué harías con él? ¿Cómo hablarías? ¿Qué le contarías?»
- ¿Qué pasaría si el perro que tenemos en casa empezara a hablar? ¿Qué cosas crees que te preguntaría? ¿Tú, que le contarías?
- «Un niño se encuentra con su abuelo después de varios años en que no se han visto. ¿Cómo se saludarían? ¿Qué cosas tendrían ganas de conocer el uno del otro?»
- «En el verano has estado de vacaciones en la playa (o en la montaña). A la vuelta te encuentras con un amigo. ¿Qué le contarías?»

Conversación libre

Las actividades más sencillas en relación con la conversación son las de preguntas y respuestas (responder a las preguntas de la maestra y otros compañeros), y que pueden ser consultadas dentro del apartado de Comprensión oral.
Las cosas que les suceden a los niños son situaciones privilegiadas para provocar una conversación dinámica libre, que les estimule a expresarse. Los temas pueden surgir espontáneamente o ser provocados por la maestra.

Cosas que les pueden suceder:

- El cumpleaños de un niño. Éste trae golosinas (bueno, golosinas ya no, bizcocho) para todos.
- Lo que pasa en el recreo.
- Una niña llora porque otra no quiere ser su amiga.
- A José María le tiraron una piedra.
- A Marta le persiguió la pandilla de Carlos.
- Esta misma pandilla ha estado castigada por molestar a las niñas.
- A Carlos su papá le ha hecho una mesa para su cuarto.
- Que la mamá de Antonio ha tenido un bebé.
- Que a Susana le mordió un perro.
- Que Jorge ha traído una nave espacial.
- Que a una oveja le ha nacido un corderito.
- El trabajo de sus padres.
- El vídeo que han visto, etc. (cuatro-seis años).

Cosas que pasan y que les pueden interesar:

- Hay tormenta.
- Llueve mucho. Los paraguas.
- Las hojas que caen en otoño.
- Una avispa, un pájaro o un gato han entrado en la clase.
- -Visitas al zoo, a una granja, a los bomberos. (Antes y después.)
- La tortuga, el pájaro, los gusanos de seda que han traído los niños.
- La flor que ha brotado en una planta.
- La fiesta que se prepara o celebra en el colegio.
- El mercado de los lunes, etc.

Un elemento que ha de estar siempre presente es el respeto a la persona que habla, esperando cada uno el turno para participar.

Diálogos para una dramatización

Las dramatizaciones son también un buen medio para estimular la creación de diálogos. Permiten además la participación de todo el grupo: unos preparan el desarrollo de la acción con los diálogos pertinentes; otros serán los actores que realizarán la representación, pudiendo introducir variantes en los diálogos siempre que no alteren su sentido; y los demás ayudarán en la preparación de los elementos materiales necesarios: trajes, escenarios, etcétera.

El diálogo de la dramatización también puede ser una tarea de creación colectiva de todo el grupo. De cualquier forma, lo importante es trabajarlo desde el punto de vista lingüístico y dejarlo establecido antes de la dramatización propiamente dicha.

Ejemplos de dramatizaciones:

- Un niño se pierde en la calle. Van apareciendo distintos personajes a los que el niño tiene que pedir ayuda: otros niños, una señora, un guardia urbano, él entra en una tienda, etc.
- Una niña quiere convencer a otra para que juegue con ella a las mamás. Luego tienen que ponerse de acuerdo para ver quién hace de mamá y quién de hija. Juegan.
- Un niño quiere que otro le cambie una canica por un lápiz; tienen que preguntarse por qué quieren cambiar una cosa por la otra, para qué lo quieren, qué van a hacer con lo que consigan, etc.
- Conversaciones entre animales; cada niño representa el papel de un animal, por ejemplo: un perro, un gato, un ratón, etc. La maestra les da el guión: un gato persigue a un ratón, pero se encuentra con el perro, que le ladra; el ratón se escapa; el perro y el gato se quedan discutiendo, etc.
- Dramatización de conversaciones que se producen en una tienda, etc.

DIÁLOGOS TELEFÓNICOS

Actividad 1:

Cada teléfono tiene un número. Para poder hablar con una persona hay que marcar el número de su teléfono.

En relación a este objetivo, se puede iniciar una conversación con todo el grupo:

- «¿Sabéis para qué es necesario conocer el número de teléfono de vuestra casa? ¿En qué ocasiones os puede ser útil conocer vuestro número de teléfono? ¿Si os perdierais, sabríais decir a un guardia o a otra persona mayor que le pidierais ayuda, el número de vuestro teléfono para que

llamara a vuestros padres?» «Y si necesitarais dar un recado a vuestros padres desde el colegio o desde casa de un amigo?»
Coger el listado de números de teléfono de las familias de la clase.
Con niños mayores (cinco y medio-seis años) puede proponérseles aprender su propio número de teléfono. Cada niño dirá en alto su nombre y leerá su teléfono: «Soy..., mi teléfono es...»

La maestra le ayudará en aquellos casos que no identifique correctamente los números y apuntará todos los teléfonos en un listín.
Con dos teléfonos de juguete que haya en la clase, o que se han traído los niños con este fin, jugar a hacer llamadas. Un teléfono lo tendrá la maestra y el otro estará en el centro del grupo o en un lugar designado de la clase.
La maestra cogerá su listín, consultará y, al mismo tiempo que va marcando, dirá:

«Llamo al número...» (decir el número de teléfono de un niño de la clase, nombrando cada cifra: siete, dos, cinco...).
Repetir de nuevo el número. Si el niño al que pertenece no lo identifica como propio, insistir diciendo: «Llamo a número..., a casa de... (Carlos, Juan).»

El niño al que corresponde el número se levantará y cogerá el teléfono.
Los niños de Infantil no aprenden un número de nueve cifras con facilidad y rapidez, pero si se repite varias veces, ensayando y repitiendo las llamadas en diversas ocasiones, muchos niños sí llegan a memorizar el número completo o en parte. No hay peligro de que se aburran, ya que el mensaje o contenido de la llamada puede variar cada vez y, además, a los niños les resulta divertido usar el teléfono.

Con los niños pequeños (cuatro-cinco años) se utilizarán sólo las tres o cuatro primeras cifras de su teléfono, que habrán de memorizar y reconocer como propias. El objetivo fundamental de saber que cada teléfono tiene un número diferente y que para hablar con una persona hay que marcar su número particular, queda ya iniciado.

Actividad 2
Cuando alguien marca nuestro número de teléfono suena una llamada intermitente. Al oír esta señal acústica hay que coger el aparato, descolgarlo y responder.
El niño cuyo teléfono ha sido nombrado antes en alto por la maestra, después de coger el aparato telefónico, deberá responder a la llamada. Si no se le ocurre nada qué decir, preguntar a todo el grupo por formas usuales de responder a una llamada telefónica y de saludar al coger el teléfono: «Buenos días; dígame.» «Sí, diga.» «Soy..., ¿qué desea?» «Es la escuela...; dígame.» «Es la casa de...; dígame»...

Actividad 3
Una vez que el niño ha contestado a la llamada, la maestra puede iniciar el diálogo. Para ello hará preguntas tales como: «Soy..., quién eres tú? ¿Está tu papá en casa?... ¿Cuándo volverá?... ¿Podría, por favor, dejarle un recado?...» Si la maestra conoce algún suceso o acontecimiento familiar puede preguntar por él: «Quería preguntar por el abuelo, ¿cómo se encuentra hoy?, ¿mejora de su enfermedad?...» o «Me he enterado del nacimiento de un nuevo hermano, ¿ cómo esta? ¿Qué nombre le vais a poner?...» o «Ayer no viniste al colegio, creo que tuviste un pequeño accidente. ¿Qué te pasó?»

Se trata de proponer situaciones y preguntas familiares y cercanas a la experiencia cotidiana del niño para que responda y hable con facilidad. Presentar finalmente modelos de despedida: «Muchas gracias, adiós.» «Hasta pronto.» «Un saludo.» «Adiós, un beso»..., y mostrar al grupo la forma correcta de colgar el teléfono.

Actividad 4
A los niños también les gusta llamar ellos directamente por teléfono. Deben conocer el número de la persona con la que desean hablar y marcar correctamente las cifras.
Utilizando teléfonos de juguete, proponer a sucesivas parejas de niños que establezcan un diálogo ante toda la clase. Se pueden aprovechar estos tipos de diálogos para que los niños se familiaricen con expresiones de tipo afirmativo, interrogativo y exclamativo, discriminen sus entonaciones diferentes y modulen a su vez adecuadamente el tono de voz en función de la intención del mensaje.

Concordancia de número: adjetivo-sustantivo

La maestra, delante de todo el grupo de la clase, llama a un niño para que vaya a su lado. Les dice a todos: «Este es Carlos. Carlos es un niño. Juan, Pedro, Antonio... (citar nombres de niños de la clase), también son niños. Aquí, a mi lado, sólo está un niño; pero ahí estáis sentados varios (muchos) niños. ¿Qué puedo hacer para que a mi lado haya más de un niño?»

Los niños responderán que llame a más niños o irán directamente hacia la maestra. Después de pedir a algunos niños que vayan a su mesa, dirá: «Ahora ya no hay un solo niño, hay varios niños, unos niños, a mi lado.» -
A continuación pedirá a un niño que se sitúe junto al encerado, junto a la puerta, etc. Preguntar: «¿Cuántos niños hay junto a la puerta?» Llamar a más niños para que se sitúen en los mismos sitios. «¿Ahora, hay uno o varios niños?» Insistir para que en las respuestas los niños utilicen las estructuras: «Hay un niño.» «Están unos niños»...

Variante:
Dibujar tres círculos pequeños y uno más grande en el suelo de la clase. En cada círculo pequeño se coloca a un solo niño, y en el grande, a varios. La maestra va preguntando a los demás: «¿Cuántos niños hay aquí?» Deberán responder de acuerdo a la estructura: «Hay un niño.» «Hay unos (varios) niños.»

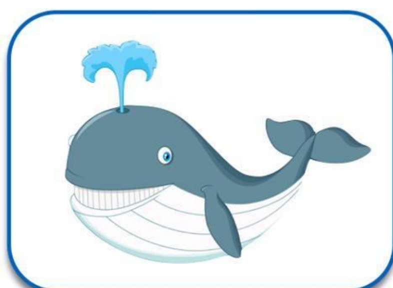
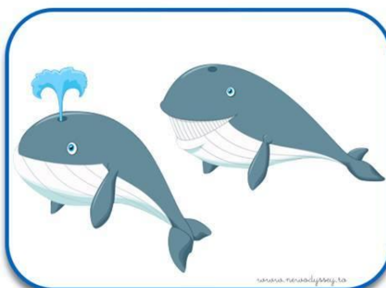
La caja de las sorpresas

Disponer en una caja grande de una serie de objetos pequeños, algunos repetidos, como: canicas, caramelos, globos, un cochecito, una muñeca, etc. La maestra meterá la mano para extraer uno o varios objetos, los enseñará a los alumnos y preguntará a éstos: «¿Qué tengo en la mano?» Los alumnos deberán responder empleando «un», «una», «unos», «unas».
Por ejemplo: un globo, unas canicas, un coche, unos globos, unos caramelos, etc.

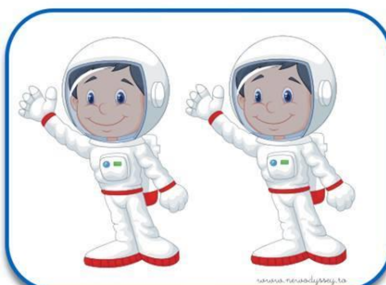
También puede realizarse la actividad a la inversa. Con la caja preparada con objetos, la maestra llamará a cada alumno y le ordenará que le dé alguna cosa de las que hay dentro de la caja, teniendo el niño que mostrarla a continuación a sus compañeros: «Saca un globo.» «Dame unas canicas.» «Quiero un caramelo.» «Dame unos globos»...

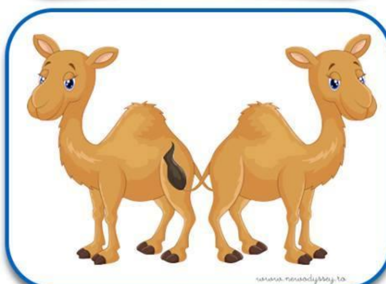
Con apoyo gráfico

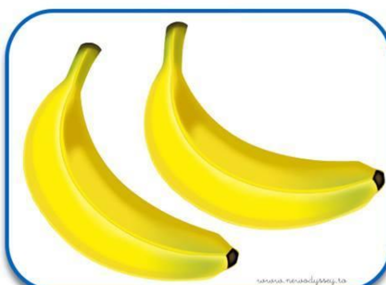
Presentar a los niños tarjetas con dibujos de una o varias cosas repetidas.
Preguntar: «¿Qué hay en el dibujo?» Los niños deben responder empleando: un/unos- una/unas.
Por ejemplo, dibujos de: un helado, unos lápices, unas sillas, un nido, una cama, unas hojas, unos pasteles, una casa, etc.
Con niños mayores (cinco años), volver a mostrar los dibujos y pedir que digan una característica de cada objeto, siguiendo la estructura: «Un helado blanco.» «Unos lápices cortos.» «Unas sillas bajas»... Se trata de incluir adjetivos que deben concordar con el sustantivo.

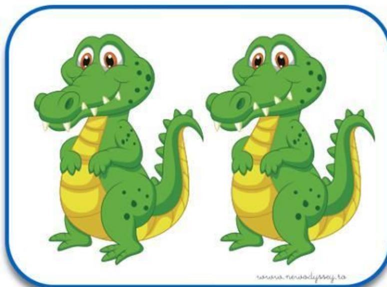


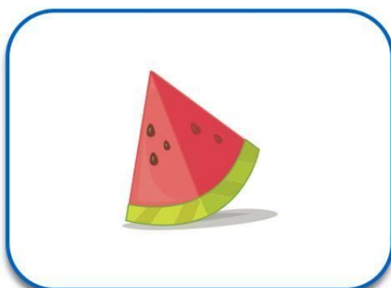
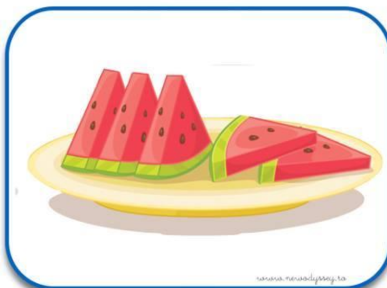
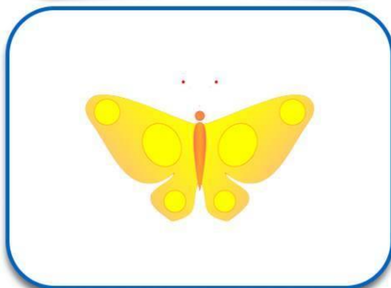
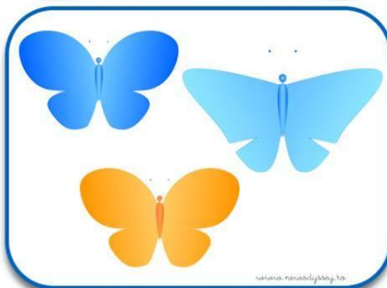




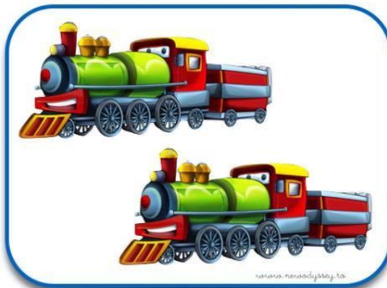




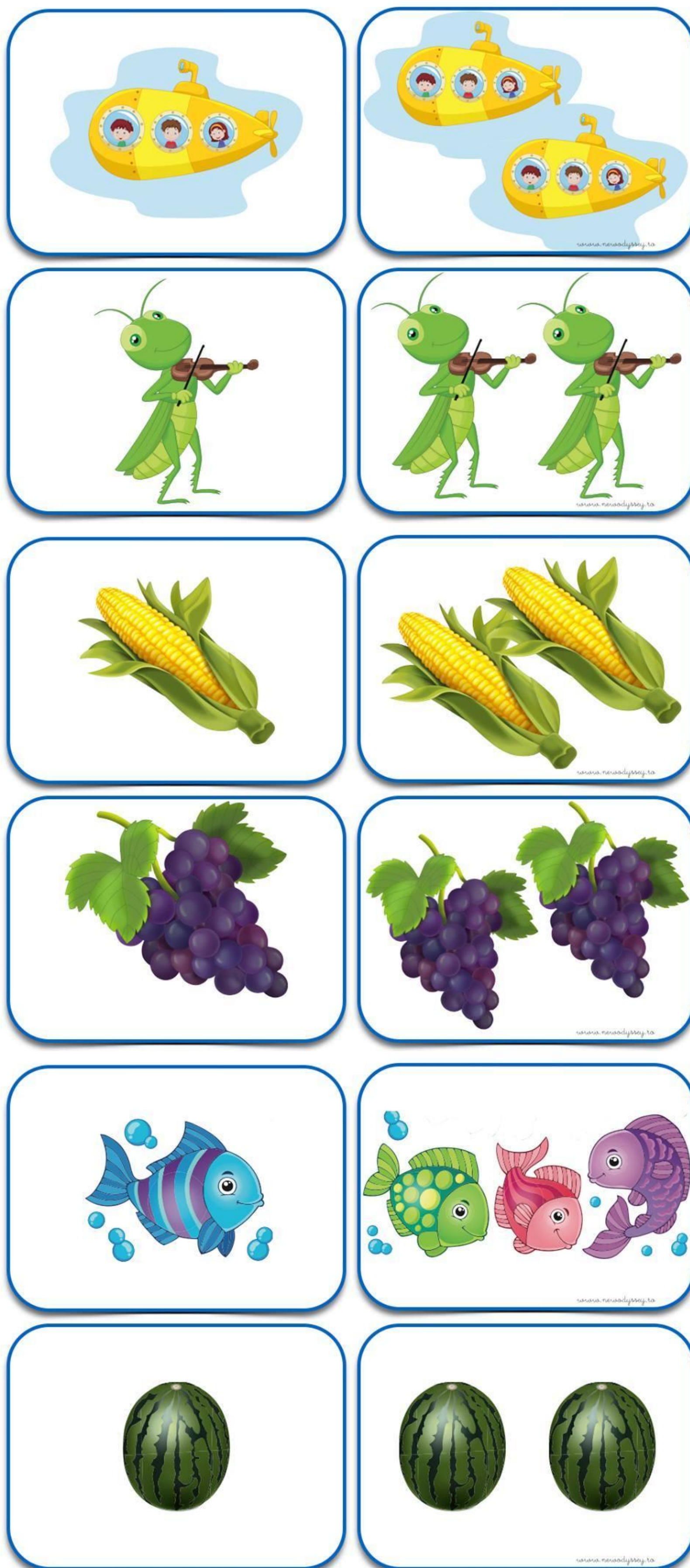



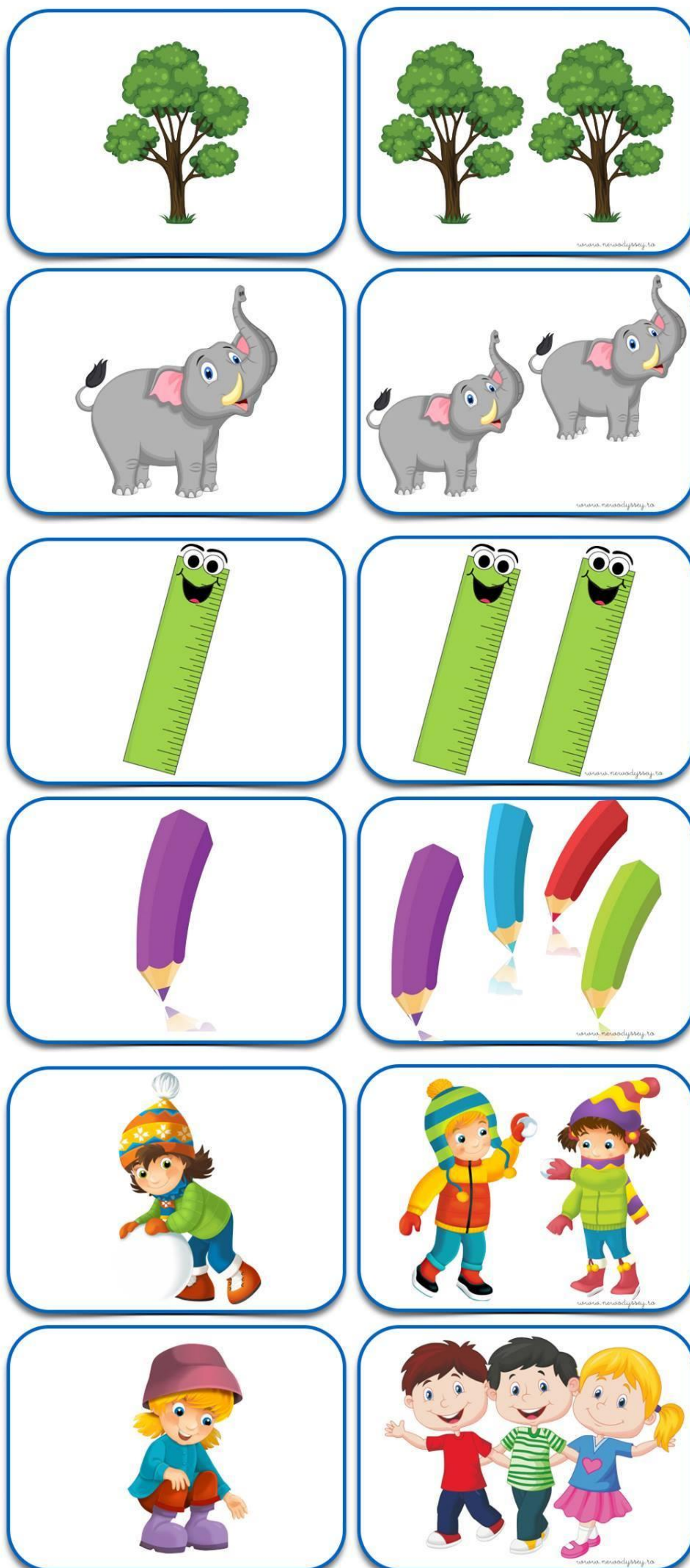






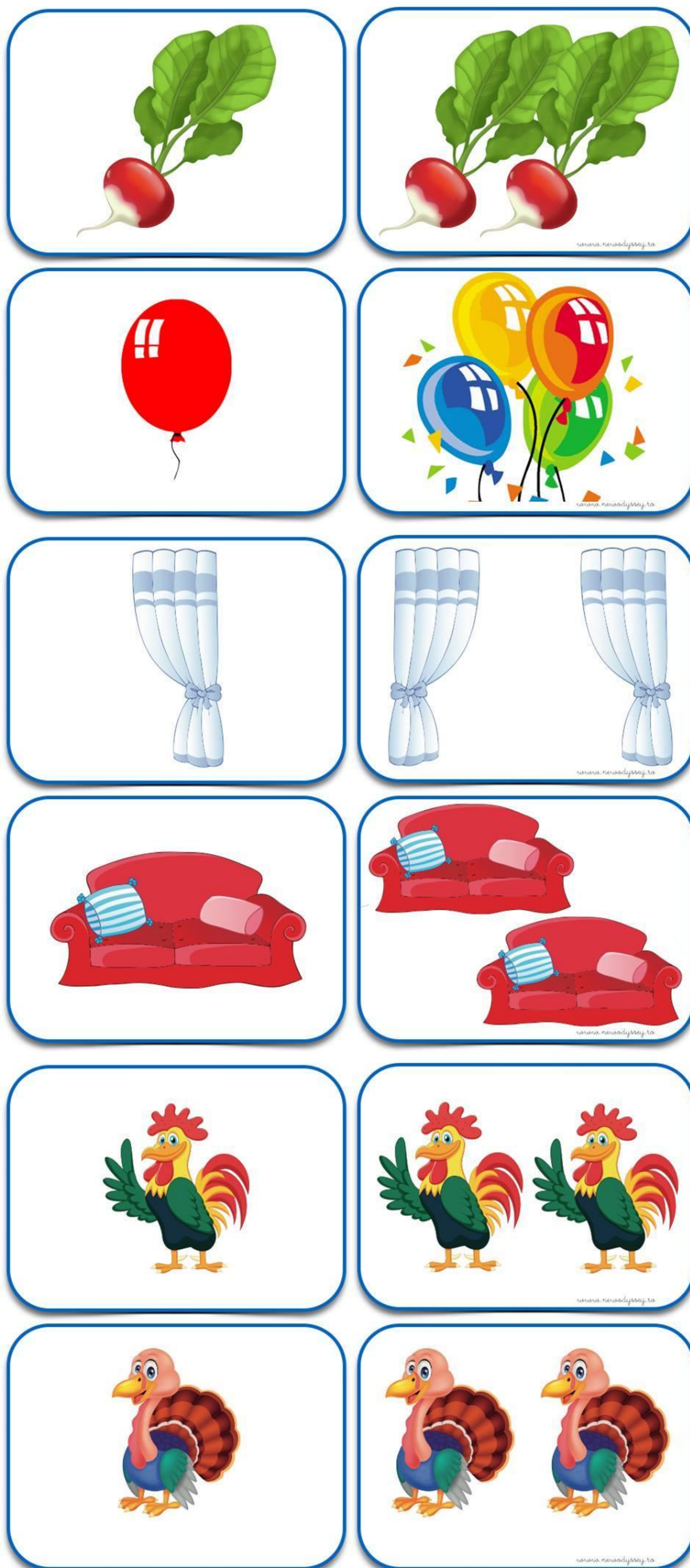


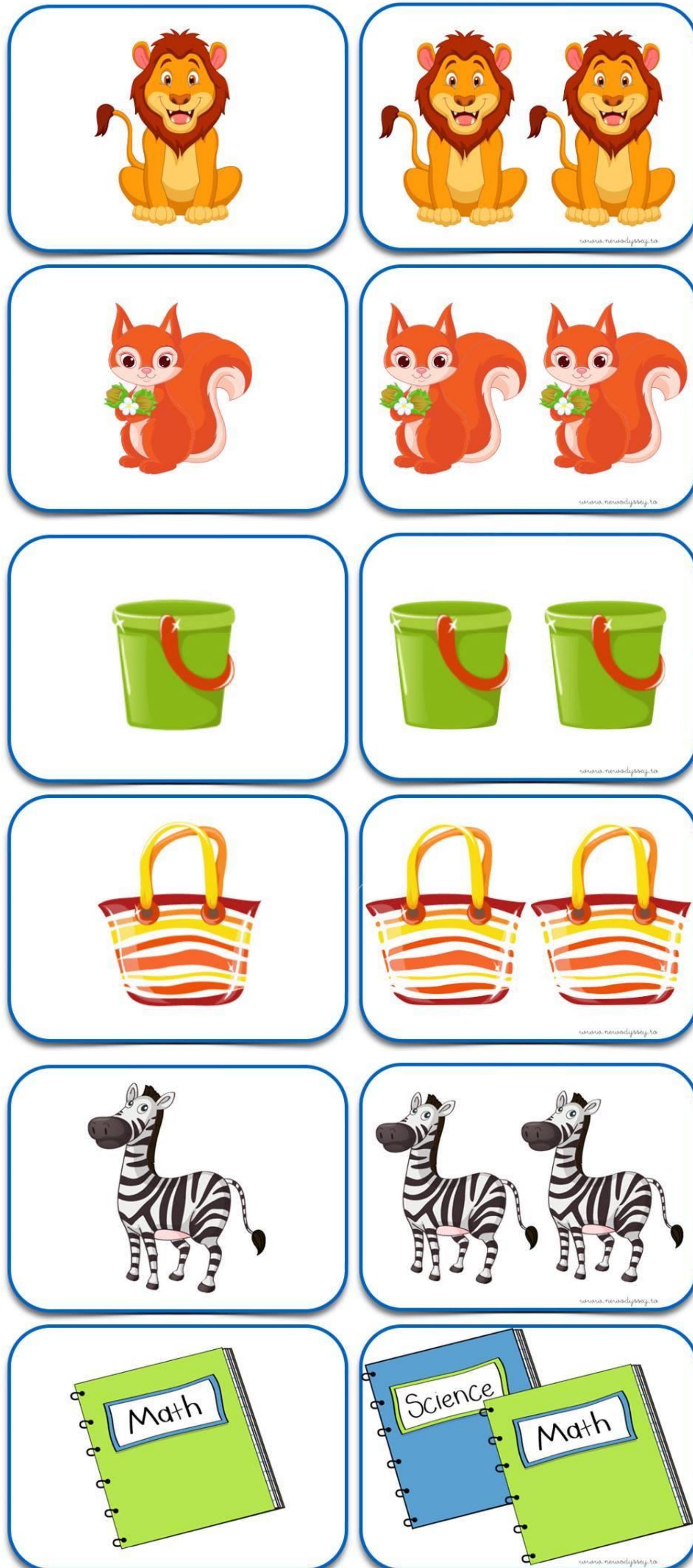




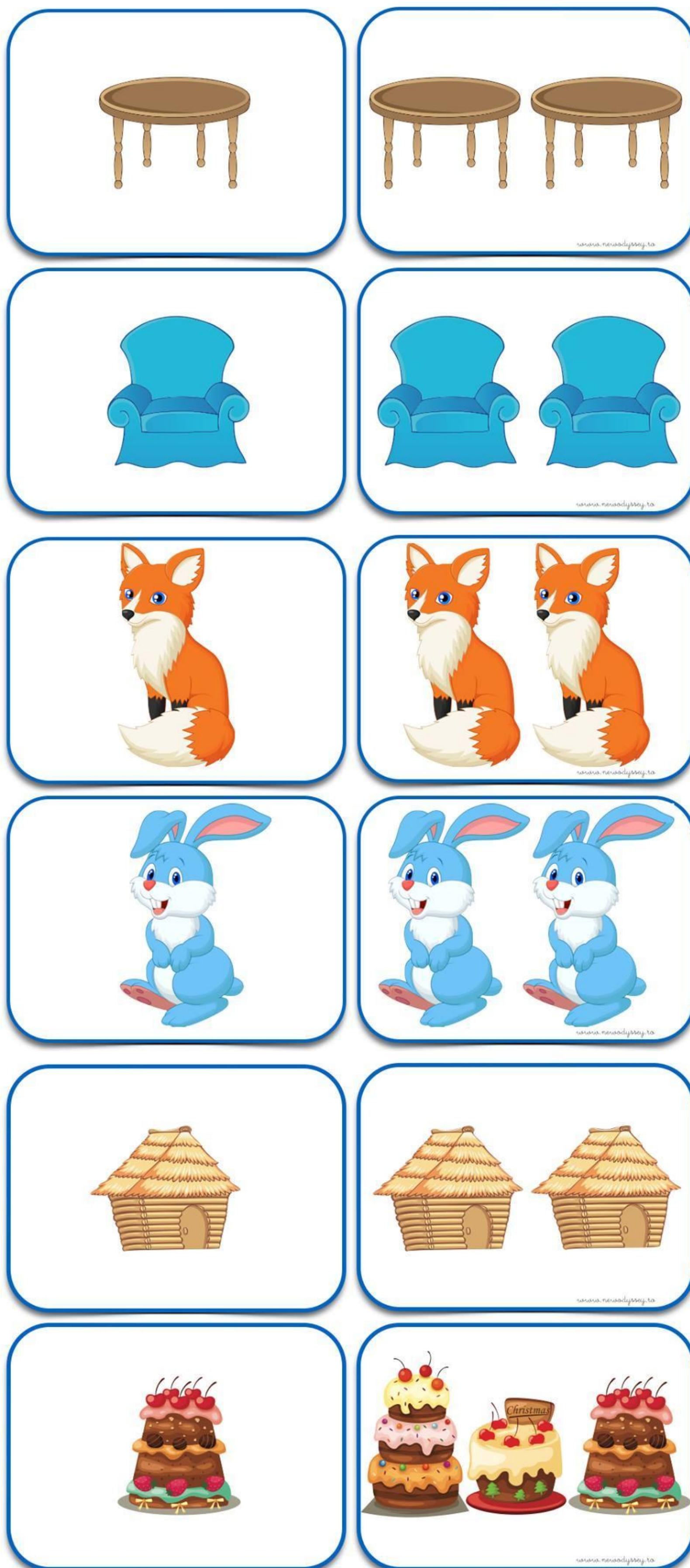


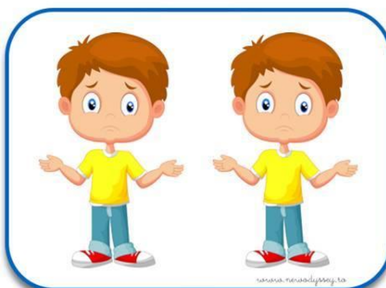




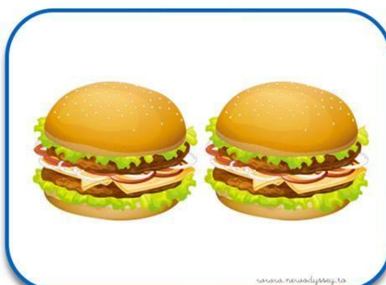

Math
Science
Math



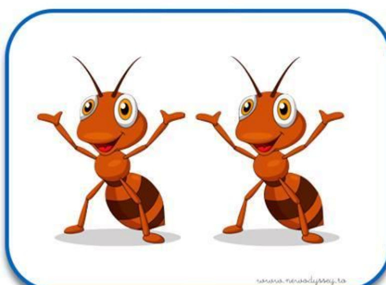

Christmas

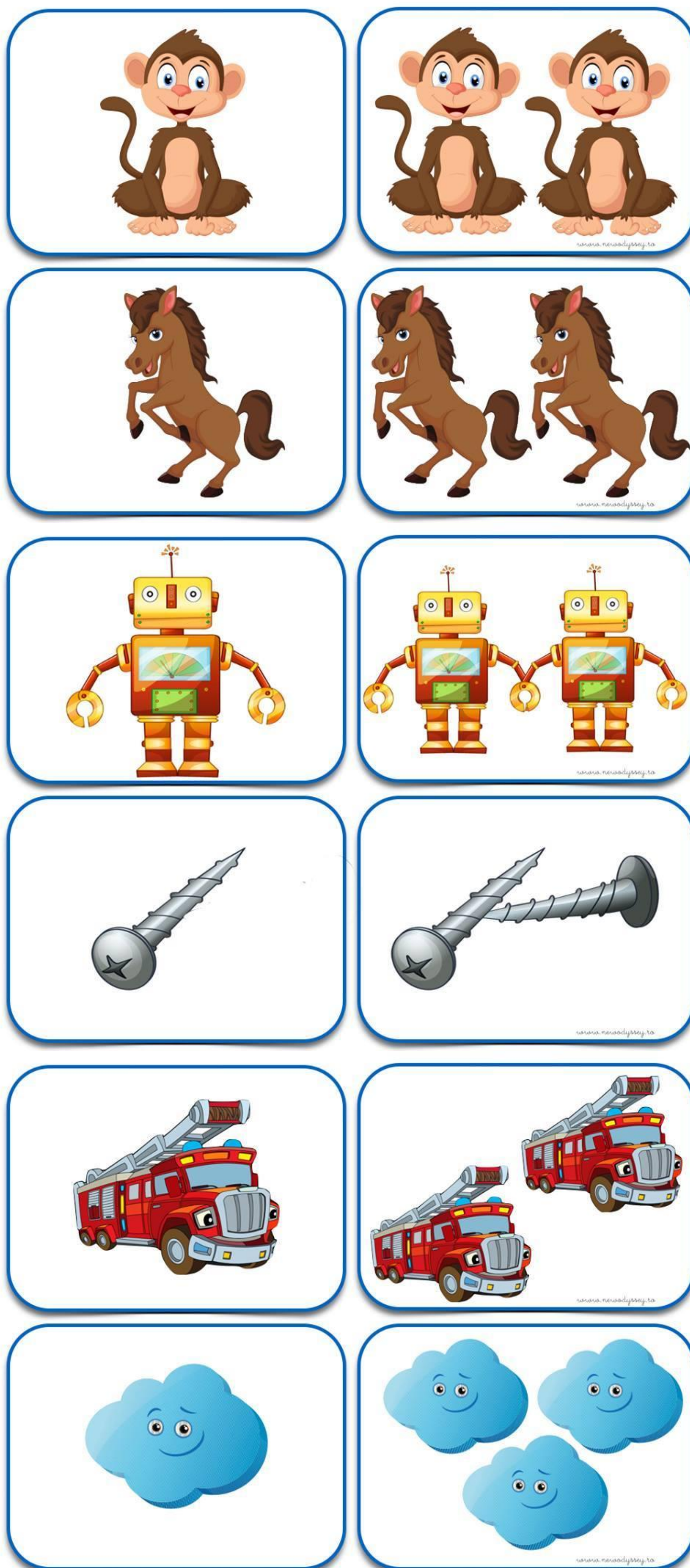


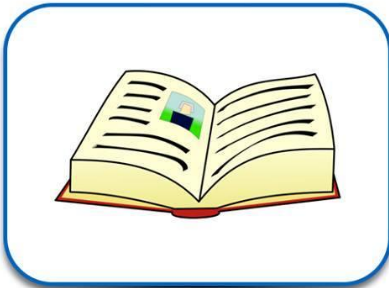
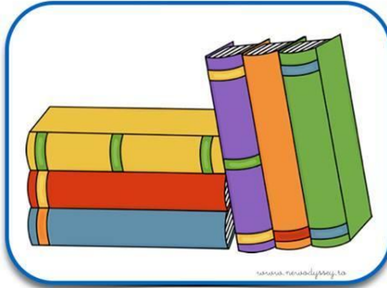


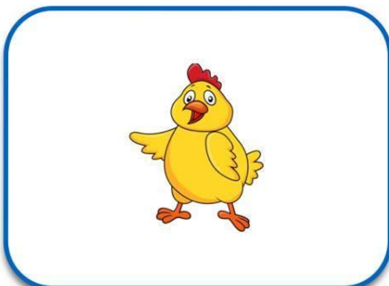
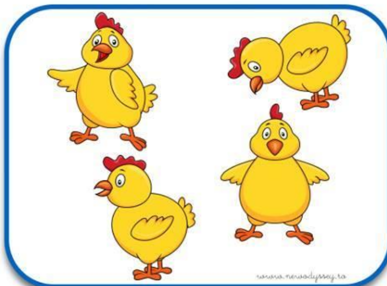




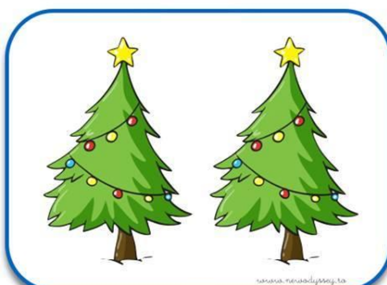




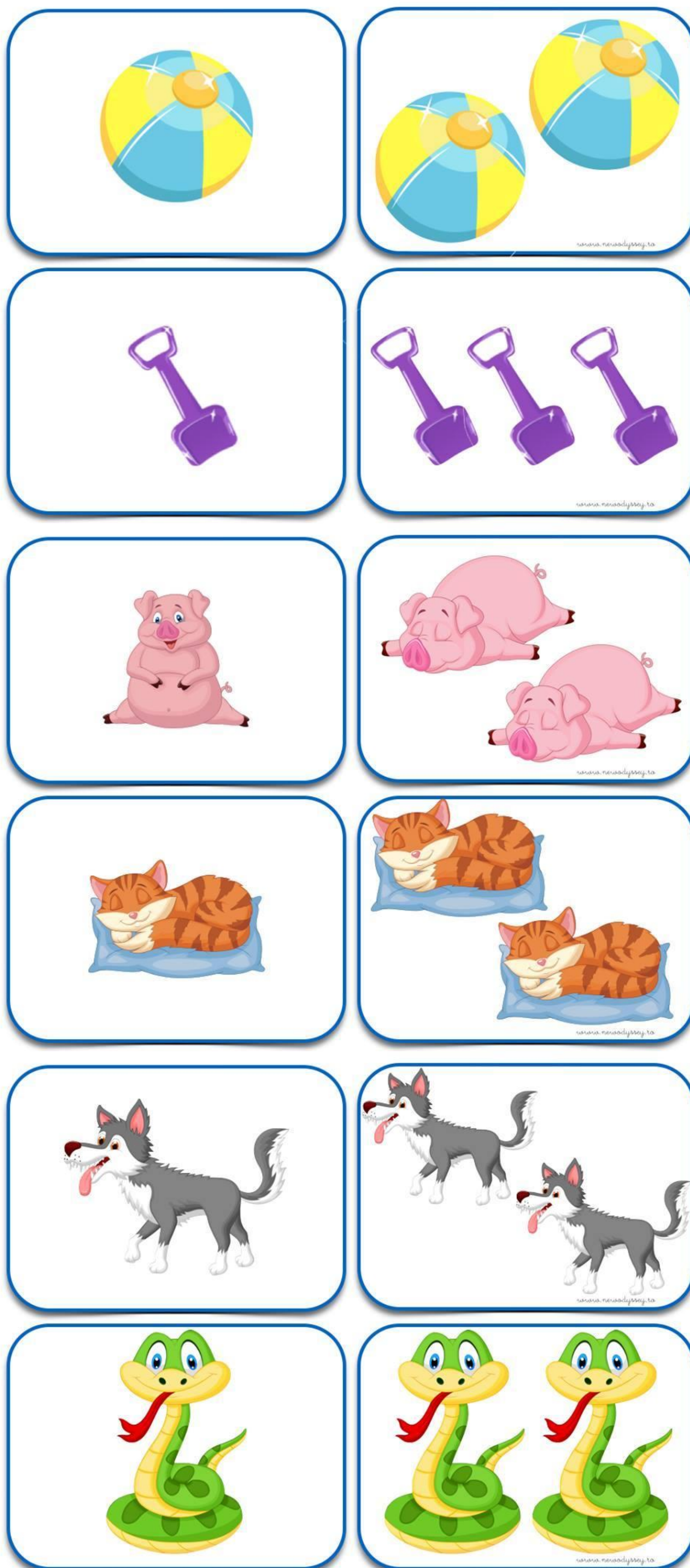



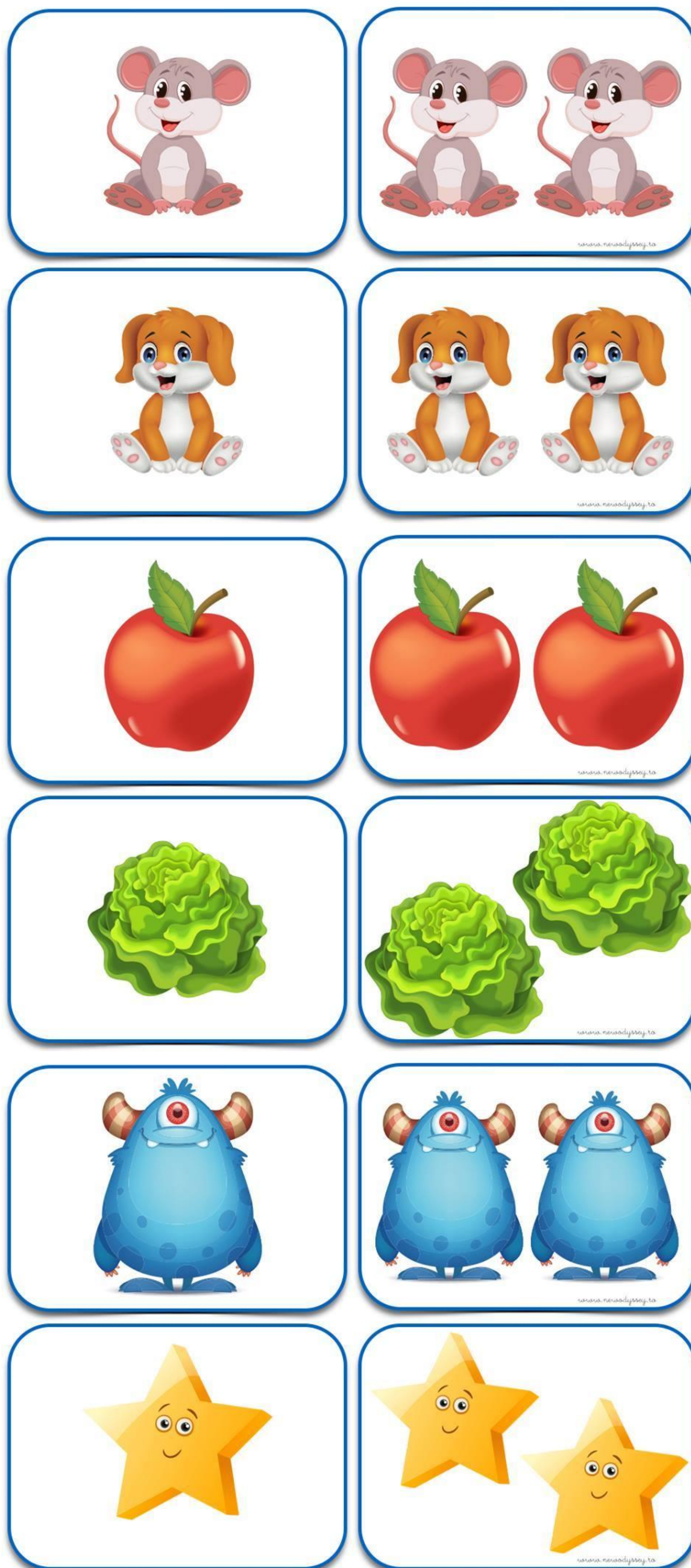




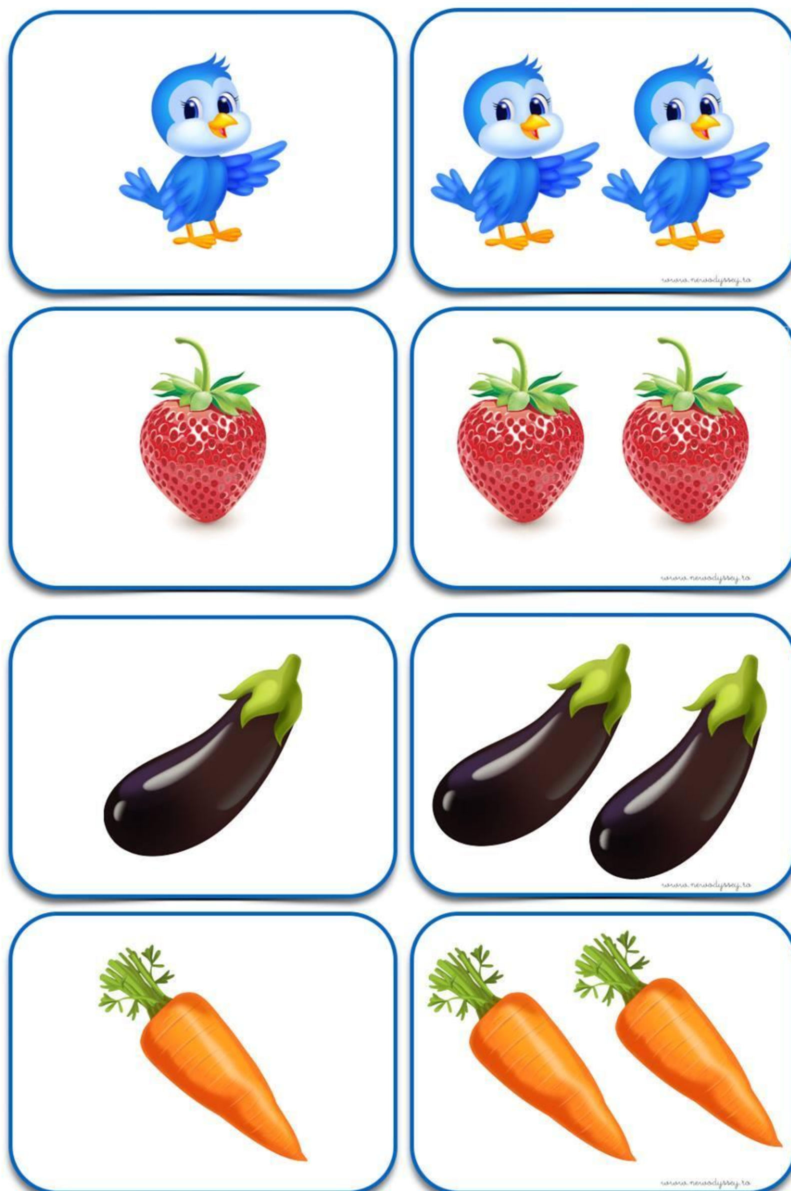












Concordancia de número entre sujeto y predicado

Formar frases a partir de dibujos con acciones realizadas por uno o varios sujetos. Mostrar una a una las tarjetas o láminas y pedir cada vez a un niño que diga una frase. La maestra insistirá en los problemas de concordancia de número entre sujeto y predicado:

- «Unas niñas juegan al corro.»
- «Un caballo salta la cerca.»

Completar frases

Proponer frases incompletas (sólo con el sujeto) que los niños deben completar libremente. Uno a uno, la maestra pedirá a cada niño que forme una frase empezando por las palabras que él propone:
Por ejemplo, «los árboles...»:

- «Los árboles crecen en el bosque.»
- «Los árboles tienen muchas hojas.»
- «Los árboles son plantas.»
- «Los árboles miran al cielo.»
- «Las aves...»
- «La lluvia...»

Realizar también la actividad a la inversa: completar los sujetos de unos predicados dados. Por ejemplo, «canta», «van», «comen»...:

Canta
- «El pájaro canta.»
- «La niña canta.»
- «El actor canta.»
- «El canario canta.»
- «El tenor canta»...

Van
- «Los niños van al parque.»
- «Las aves van por el cielo.»
- «Los jinetes van a caballo.»
- «Los animales van al bosque.»
- «Los animales van al río»...

Cambiar el número

La maestra propone una frase. Los niños deben formar nuevas frases, cambiando el número del sujeto y del predicado:
- El...; los...; Un...; unos...

Por ejemplo:
- «El gato anda por el tejado.» («Los gatos andan por el tejado.»)
- «La flor era de color rojo.» («Las flores eran de color rojo.»)
- Un coche viajaba por la autopista.» («Unos coches viajaban por la autopista.»)

Observación:
Insistir en la correcta pronunciación de la s final en los plurales.

SENSIBILIZACIÓN AL GÉNERO GRAMATICAL (MASCULINO-FEMENINO)

Actividad 1

La maestra elige a un niño y a una niña de la clase. Dirigiéndose a todo el grupo dirá: «Él es un niño; ella es una niña."

Después irá señalando a cada uno de ellos para preguntarles: "¿Tú qué eres?» Los niños responderán con la frase: «Yo soy un niño» o «yo soy una niña.»

A continuación, y de forma asociada a tareas de observación y descripción, les pedirá que cada uno diga una cualidad física suya, siguiendo la estructura:

- «Soy un niño alto.»
- «Soy un niño moreno.»
- «Soy un niño delgado.»
- «Soy una niña rubia.»
- «Soy una niña alta."
- «Soy una niño baja.»

La maestra atenderá a la concordancia del sustantivo con sus determinantes (artículo-adjetivo), en las primeras frases conviene enfatizar el artículo un-una y las terminaciones en o y en a. En caso de error, no corregir directamente, sino proponerle al niño la oposición del modelo correcto y del incorrecto para que él elija.

Actividad 2

Formar parejas compuestas por un niño y una niña. Cada uno debe decir una o varias características de su compañero, siguiendo la estructura:

- «Es un niño...»
- «Es una niña...»

Actividad 3

Preparar dos cartulinas grandes donde se habrán dibujado dos cosas de color rojo, una del género masculino y otra del género femenino. (Si los niños son mayores -cinco-seis años-, se pueden escribir además las palabras rojo-roja.)

Mostrar las tarjetas a los niños y nombrar los dibujos. Por ejemplo:

- «El coche rojo.»
- «La rosa roja.»

Colocarlas en dos sitios diferentes de la clase. Pedir a los niños que digan otras cosas de la clase de color rojo, siguiendo la estructura artículo-sustantivo-adjetivo, y deberán colocarse junto al cartel de rojo o roja, según corresponda:

- «El lápiz rojo.»
- «El libro rojo.»
- «El tubo rojo.»

- «El juguete rojo»...
- «La falda roja.»
- «La flor roja.»
- «La mesa roja.»
- «La pared roja»...

Actividad 4:
Dibujos con personas de ambos sexos que representan oficios o profesiones. Mostrar los dibujos y preguntar: «¿Quién es?» La maestra atenderá preferentemente a la correcta utilización del artículo y del género:

-«Un cocinero.»
-«Un enfermero.»
-«Un pescadero.»
-«Un maestro.»
-«Una cocinera.»
- «Una enfermera.»
- «Una pescadera.»
- «Una maestra.»

La maestra debe tener especial cuidado en no proponer dibujos de profesiones que poseen irregularidades en la formación del masculino-femenino y no siguen la regla general de cambio de género.



LOTO PROFESIONES/OFICIOS

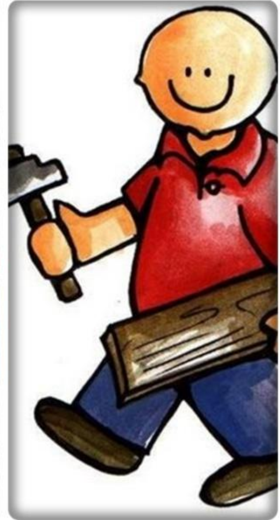



MAIL
MAIL
Tv







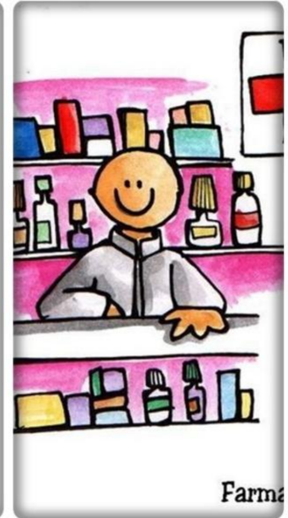
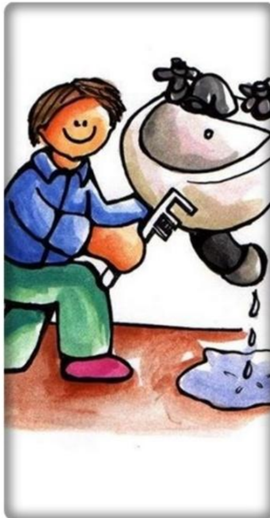
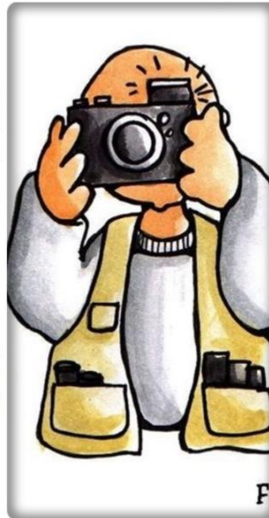



BUZON

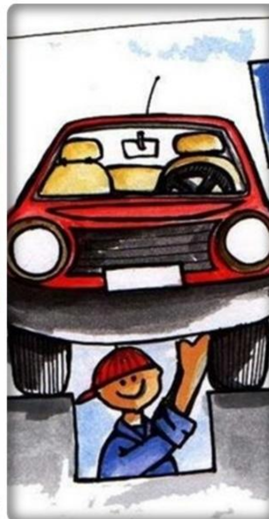


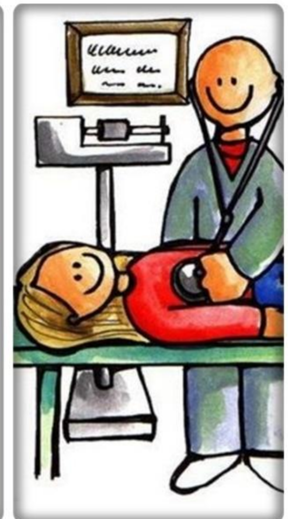
21



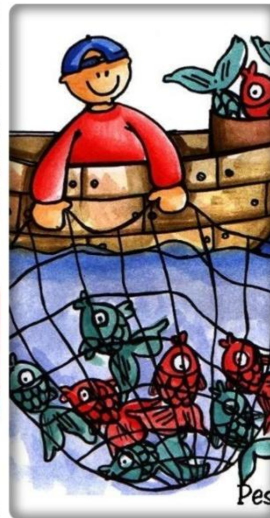


Farma



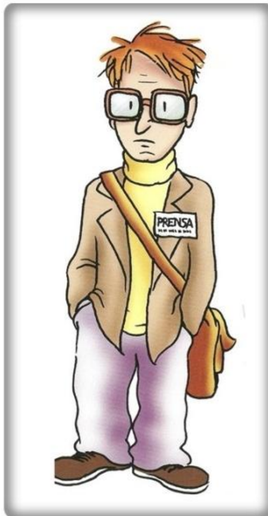
CHOCOLATE
GRANIZADO
Helad


Mae




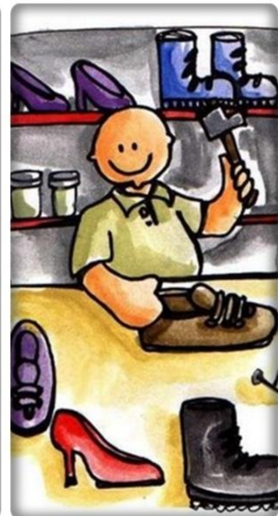





PRENSA





Actividad 5

La maestra propone una frase. Los niños deben inventar nuevas oraciones cambiando sólo el sujeto y respetando la alternancia «la»-«el» al comienzo de la frase (sujeto de género masculino o femenino).
Por ejemplo:

- «La regla está en el cajón.»
- «El lápiz está en el cajón.»
- «La goma está en el cajón.»
- «El...»

Concordancia de persona: “yo-tú-él”

Actividad 1
Trazar tres círculos en el suelo de la clase. Situar en cada uno de ellos a un niño. Pedir a otro compañero que dé tres consignas de acciones que puedan ser realizadas sin salir del círculo, señalando cada uno de ellos. Después de realizar las acciones, cada niño situado en el círculo tendrá que expresar oralmente lo que han hecho los tres, utilizando la estructura: «Yo..., tú..., él... + presente.»

Por ejemplo: El niño A dice: «Yo subo el brazo, tú cierras los ojos, él sube la pierna.»
El niño B dirá: «Yo cierro los ojos, tú subes el brazo, él sube la pierna.»
El niño C dirá: «Yo subo la pierna, tú subes el brazo, él cierra los ojos.»
Los niños comprobarán así el significado relativo, referido a cada caso de los pronombres personales.

La misma actividad puede realizarse eligiendo cada niño situado en el círculo lo que quiere hacer y expresándolo después. Si en vez de un niño en cada círculo se colocan varios, se ejercita el uso del plural: nosotros-vosotros-ellos.

Actividad 2
Preguntar a un niño:
- «¿Qué haces cuando vas a casa por la tarde?»
- «¿Qué haces por la mañana en el colegio?»...

Proponer como modelo la estructura «yo + presente»;
- «Yo juego.»
- «Yo meriendo.»
- «Yo salgo a la calle.»

- «Yo veo la televisión.»
- «Yo leo cuentos»...

La maestra repetirá las mismas frases en segunda persona:
- «Tú juegas.»
- «Tu meriendas»...

Preguntar a otro niño: «¿Qué hace Juan (el nombre del niño anteriormente interrogado) por la tarde?»:
- «El juega.» «El merienda.» «El sale a la calle»...

Concordancia de tiempos verbales

Actividad 1

Construir frases en el mismo tiempo que otra dada y con el mismo sujeto. La maestra dice una frase en cualquier tiempo (pasado, presente o futuro). El niño tiene que decir otra que tenga el mismo verbo y sin modificar el tiempo.
Por ejemplo:
- Maes.: «Ayer corrí mucho por el campo.»
- Niño: «El domingo corrí por el parque.»
- Maes.: «Hoy estoy cansada.»
- Niño: «Hoy estoy alegre.»
- Maes.: «Mañana iré al mercado.»
- Niño: «Mañana iré al médico.»
- Maes.: «Antes fui al jardín.»
- Niño: «Ayer fui a visitar un museo»...

Actividad 2

Completar frases que incluyen indicadores temporales con la forma adecuada de un verbo dado:
-«Ayer... al campo; hoy... al colegio; mañana... al cine» (ir).
-Antes... un bebé; ahora... un niño; después... un muchacho» (ser).

Actividad 3

Completar frases siguiendo la concordancia obligada por un verbo inicial:
- «El jarrón se cayó y se...»
- «Iremos a la playa y nos... en el agua.»
- «Vamos al jardín y... a la pelota.»



Actividad 4

Contestar a preguntas relacionadas con acciones situadas en el tiempo:
- «¿Qué hiciste ayer?»
- «¿Mañana, qué harás?»
- «¿Ahora, qué estás haciendo?»
- «¿Cómo eras antes?»
- «¿Cómo eres ahora?»
- «¿Cómo serás después, más tarde?»...

Actividad 5

Las narraciones de sucesos a partir de viñetas organizadas en secuencias temporales son actividades que se prestan fácilmente a trabajar las flexiones verbales. Con sus preguntas, la maestra conducirá al niño desde sus primeras expresiones espontáneas a la utilización de tiempos verbales pasados (pretérito perfecto, imperfecto, anterior...) y futuros.

En el caso de las formas irregulares que el niño no conoce o no utiliza bien, no deben corregirse directamente los errores («rompido, escribido...»), sino aprovechar la ocasión para proporcionarle el modelo correcto, empleando nosotros la formulación adecuada en la misma estructura utilizada por el niño (a modo de feedback correctivo). Niño: «El gato ha rompido el plato.» Maestra: «Así que el gato ha roto el plato. ¿Qué más pasó?»

Ampliación de estructuras morfosintácticas

Actividad 1

Ejercicios de construcción de frases:
El siguiente ejemplo está tomado del libro «El niño que habla», de Marcos Monfort y Adoración Juárez.
Se parte de la realización progresiva de un dibujo, como en el ejemplo siguiente:

- «¿Qué es?
- ¡Un elefante!
- ¿Cómo es el elefante?
- Muy gordo.
- Vamos a decirlo todo junto (se enseñan los dibujos).
- Un elefante muy gordo.
- ¿Qué hace el elefante muy gordo?
- Se come una flor.
-Ahora todo junto...
- Un elefante muy gordo se come una flor.

- ¿Cuándo lo hace?
- Por la noche.
- Otra vez, todo lo que hemos dicho... (Se designa con el dedo las distintas partes del dibujo en el orden: elefante, flor, luna.)
- Un elefante muy gordo se come una flor por la noche.
- Ahora de otra forma. (Se designan los dibujos en el orden luna, elefante, flor.)
- Por la noche, un elefante muy gordo se come una flor.
— ¿Dónde se come la flor el elefante?
- Debajo de una palmera.

(Según el orden en que vamos a designar los dibujos, los niños van a decir): "Por la noche, un elefante muy gordo se come una flor debajo de la palmera", o "debajo de la palmera, por la noche, un elefante muy gordo se come una flor", o "debajo de la palmera, un elefante muy gordo se come una flor por la noche...".»

Actividad 2
A partir de un elemento de la clase propuesto por la maestra o un niño, invitar a los alumnos a crear frases cada vez más amplias. Por ejemplo:

- «La puerta.»
- «La puerta de la clase.»
- «Cierra la puerta de la clase.»
- «Ahora cierra la puerta de la clase.»
- «Ahora cierra con cuidado la puerta de la clase.»

Actividad 3
Sin apoyo gráfico, sólo con la ayuda de preguntas de la maestra, crear también actividades lingüísticas de construcción de frases más complejas. Por ejemplo:

- «Un ratón»..., ¿cómo es?
- «Un ratón bigotudo»..., ¿qué hace?
- «Un ratón bigotudo corre»..., ¿dónde?
- «Un ratón bigotudo corre por la habitación»..., ¿para qué?
- «Un ratón bigotudo corre por la habitación buscando el queso.»







Otro ejemplo:

- «Un amigo».,., ¿quién?
- «Un amigo de papá»..., ¿qué hizo?
- «Un amigo de papá vino»..., ¿a dónde?
- «Un amigo de papá vino a casa»..., ¿cuándo?
- «Un amigo de papá vino a casa ayer»..., ¿para qué?
- «Un amigo de papá vino a casa ayer a cenar.»

Cuando el niño está familiarizado con estas actividades se pueden trabajar estructuras más amplias, con más de una oración unidas por relaciones de coordinación o subordinación:

- «La bola.»
- «La bola roja.»
- «La bola roja cayó.»
- «La bola roja cayó de la mesa.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz por el suelo.»
- «La bola roja cayó de la mesa y rodó veloz por el suelo hasta la puerta.»

Ordenación de las palabras en la frase

Actividad 1
Buscar entre dibujos el correspondiente a la frase escuchada:
- «El perro corre tras el gato.»
- «Juan habla a Elena.»
- «El niño miraba al abuelo.»
- «El caballo arrastraba al jinete»...

Actividad 2
Realizar secuencias de órdenes en la misma sucesión temporal:
- «Ve al mueble y coge el lápiz.»
- «Coge el lápiz y ve al mueble.»
- «Cierra la puerta y abre el libro.»
- «Ponte de pie y enseña las manos.»
- «Enseña las manos y ponte de pie.»

Reconocimiento de objetos

Sentados en círculo, los juguetes en el centro. El profesor/a nombra los juguetes a la vez que los coge de uno en uno, luego el profesor/a pregunta ¿quién me da la pelota?... ¿Dónde está la pelota?... la muñeca... el coche, etc. Procurar que los niños/as respondan: Toma la pelota, ten el coche, aquí está, etc.

Desarrollar la memoria visual

Después de haber estado un ratito manipulando los juguetes, se les dice: ¡Ahora miradlos bien, porque voy a esconder uno y vais a decirme cual es!.
- Aumentar la dificultad progresivamente, escondiendo dos y hasta tres, (cuando veamos que el niño/a es capaz).

Llegar a la nominación por identificación

Los niños/as en círculo. El/la profesor/a pregunta ¿Qué es esto?... Esto es un coche.

Llegar a la nominación por percepción

Instrumentos: tarjetas en las que aparezcan dibujados los juguetes.
Después de haber asociado cada tarjeta con su juguete correspondiente varias veces, retirar los juguetes y hacer pruebas de identificación, con las tarjetas solamente.
- Nota: a medida que vayan conociendo los nombres de los juguetes, ir cambiándolos progresivamente por otros juguetes u objetos. Ir introduciendo cualidades: Grande, pequeño... Colores: rojo, azul, amarillo... Conceptos espaciales: dentro, fuera, arriba y abajo.

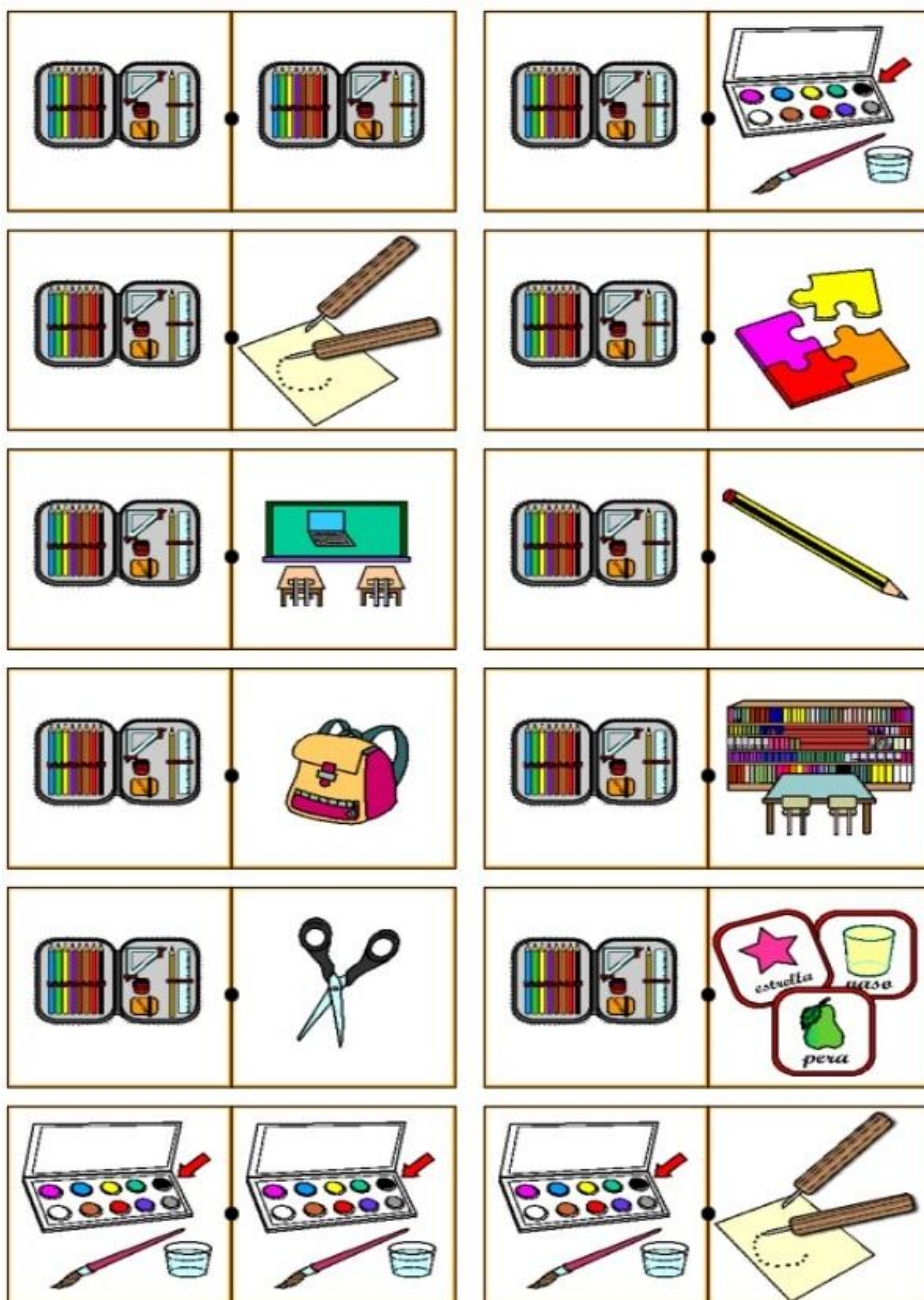
Desarrollo de la expresión gestual y corporal

Instrumentos: espejo y el propio cuerpo.

- Hacer muecas.
- Reproducir onomatopeyas, mimando al animal que imitan.
- Canciones con mímica.
- Juego de las estatuas.

Llegar a la nominación por asociación

Instrumentos: dominó de imágenes.
- Vamos a jugar al dominó, con estas tarjetas que tienen dos dibujos. Hay que buscar la tarjeta que tenga por lo menos uno de los dos dibujos. Así: el lápiz con el lápiz, el punzón con el punzón...



Llegar a la nominación por discriminación auditiva

- A ver quién sabe:

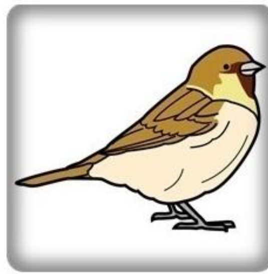
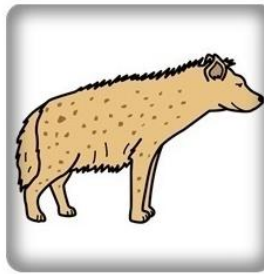
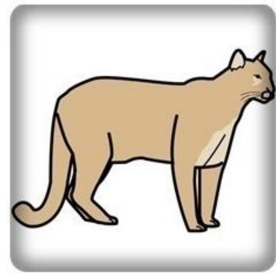
- ¿Quién rebuzna así?	el asno, burro
- ¿Quién pía así?	el pollo
- ¿Quién relincha así?	el caballo
- ¿Quién canta así?	el gallo
- ¿Quién muge así?	el buey, toro, vaca
- ¿Quién trina así?	el pájaro
- ¿Quién barrita así?	el elefante
- ¿Quién maúlla así?	el gato
- ¿Quién ladra así?	el perro
- ¿Quién ruge así?	el león
- ¿Quién cacarea así?	la gallina
- ¿Quién aúlla así?	el lobo
- ¿Quién parpa así?	el pato
- ¿Quién vocea así?	el pavo
- ¿Quién bala así?	la oveja
- ¿Quién croa así?	la rana
- ¿Quién silba/sisea así?	la serpiente
- ¿Quién zurea así?	la paloma
- ¿Quién gruñe así?	el cerdo
- ¿Quién ulula así?	el búho
- ¿Quién zumba así?	el mosquito
- ¿Quién grazna así?	el cuervo
- ¿Quién grita así?	el mono
-	



LOTO ANIMALES: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA DE ONOMATOPEYAS



Rebuzna	Pía	Relincha	Canta
Muge	Trina	Barrita	Maúlla
Ladra	Ruge	Cacarea	Aúlla
Parpa	Vocea	Bala	Croa
Sisea	Zurea	Gruñe	Ulula
Zumba	Grazna	Grita	Llora



Burbuja de Lenguaje
África Herrera Fernández
Autor Pictogramas: Sergio Palao
Procedencia: http://catedu.es/arasaac/
Licencia: CC (BY-NC-CA)













Burbuja de Lenguaje
África Herrera Fernández
Autor Pictogramas: Sergio Palao
Procedencia: http://catedu.es/arasaac/
Licencia: CC (BY-NC-CA)

Llegar a la nominación a través de un contexto musical

Aprender canciones que acumulan nombres. Ej.: "A mi burro,...", "Tengo una muñeca vestida de azul...", "El patio de mi casa...".
Elegir para trabajar preferentemente las mismas canciones que cantan en clase con el grupo grande.

Llegar a la nominación a través de la descripción de acciones

Instrumentos: murales sobre oficios. Loto de oficios (Ver en las páginas: 341-345).
En días sucesivos se irán viendo los murales, nombrando las herramientas, mimando las acciones que realiza cada artesano, jugando al juego de Antón Pirulero...., etc.

Ante el mural se irá preguntando: ¿Quién corta el pelo?, ¿Quién hace el pan?, ¿Quién cose los vestidos?...

Imitar oficios

- Vamos a hacer juegos imitando oficios.
- La profesor/a pregunta. ¿Qué hace el carpintero? ¿Cómo hace?...
- Vamos a hacer nosotros de carpinteros.
- ¿Qué hace el albañil?
- Nosotros hacemos de albañiles.
- ¿Qué hace el tendero?
- Nosotros vamos a hacer de tenderos.

(Ver loto de los oficios: páginas 340-344).

Posibilitar la observación de objetos

Instrumentos: cajón de sastre.

- En la clase habrá un cajón o baúl con las cosas más inverosímiles y menos estandarizadas, cosas que puedan atraer la atención de los niños/as.
- ¿Veis este baúl? aquí encontrareis cosas muy bonitas, todos podéis acercaros y coged lo que queráis para jugar, pero cuando acabéis de jugar dejareis en el cajón todos los objetos.

Posibilitar la manipulación de piezas de construcción

Instrumentos: cajas de construcciones.

- Este es el rincón de las construcciones. A ver qué cosas sabéis hacer con estas piezas. Podéis jugar con ellas e intentar construir lo que os parezca.

Asociar cualidades a los objetos. (Reconocer formas y colores)

Instrumentos: bloques lógicos.

- El/la profesor/a pide a los niños/as: ¿Quién me da un cuadrado? ¿Y un triángulo?
- Ahora cada niño/a pide una figura y los otros se la dan.
- Después cada niño/a elige una clase de figuras iguales para jugar libremente.
- Ahora la profesor/a reparte figuras variadas a los niños/as y les va pidiendo todas las figuras que son del mismo color.
- Cada niño/a pide a los otros figuras de un mismo color.

Asociar cualidades a los objetos. (Reconocer tamaños)

Instrumentos: juguetes variados estructurados: series, bloques lógicos.

- ¿Dónde están los cuadros grandes? ¿Y los medianos? ¿Y los pequeños?
- ¿Dónde están los círculos grandes? ¿Los medianos? ¿Y los pequeños?
- ¿Dónde están las llaves grandes? ¿Las medianas? ¿Las pequeñas?
- ¿Dónde.....?

Fomentar los juegos creativos

Instrumentos: vestuario de disfraces.

- Vamos a jugar a los disfraces.
- Todos nos vamos a disfrazar de alguna cosa que nos apetezca y saldremos al patio a jugar con el disfraz.
- Jugar a la actividad que represente el disfraz de cada niño/a.

Posibilitar la narración de cuentos

Instrumentos: disfraces.

- La maestra, o maestro, inventará un cuento en el que los niños/as disfrazados irán interviniendo.
- Cada semana un grupo de niños/as va a representar un cuento, el que más le guste ¿Qué grupo quiere empezar hoy?

Desarrollar el juego dramático

Vamos a hacer de flores que salen al sol y que se esconden por la noche. (Soporte musical).

Desarrollar el juego dramático

- Vamos a hacer una tortilla ¿Quién sabe cuántas cosas hay que hacer?.
- Se casca el huevo, se echa al plato, se coge un tenedor, se bate el huevo, se echa a la sartén, se le da la vuelta con el tenedor, se echa al aire, se saca de la sartén al plato... y se come.

Dramatizar procesos vividos

- Vamos a representar la historia del niño/a que se va al colegio por la mañana.
- Su mamá lo llama para que se levante.
- Se levanta
- Se viste
- Desayuna
- Va al colegio

Dramatizar procesos narrados

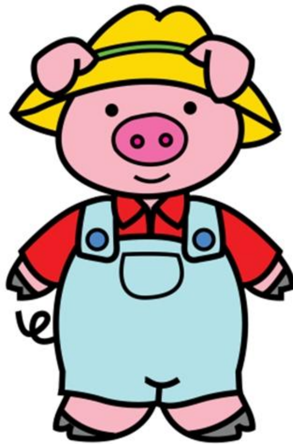
- Vamos a representar la historia del soldadito de plomo y la bailarina.
- La tienda de juguetes se anima por la noche.
- El soldadito decide bailar con la bailarina
- Un fuerte vendaval arrastra a los juguetes.
- La bailarina es arrastrada hacia una nube.
- El soldadito cae en un hogar de fuego y se derrite en forma de corazón.

Dramatizar procesos observados en la televisión

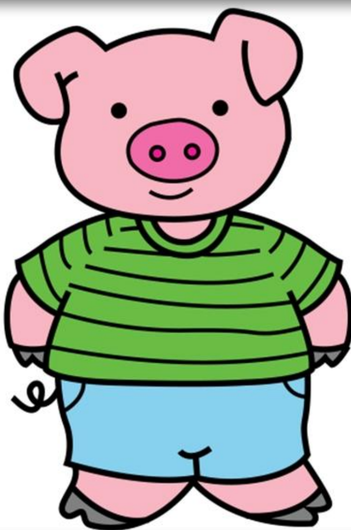
Actividades
- Vamos a representar la historia de . . . . . . y . . . . . .
- Bien, vamos allá.

1. "La mariposa"
Se enseña una canción infantil por palabras y luego por frases que después el niño trata de repetir.

2. "Los tres cerditos"
Se cuenta este cuento, se muestran las láminas del mismo, se hace preguntas acerca de la historia y los personajes.









3. Rina la rima

El niño (a) repite diversas rimas y hace una hoja de trabajo en la que tienen que unir palabras que rimen.

4. Pablito y el clavito
El niño repite varias veces la rima de "Pablito y el clavito" para estimular el fonema "l".

5. Adivina Adivinico
Se da al niño características de algún objeto u animal y se pide que adivine de qué se le está hablando.

6. El pajarito
Se enseña al niño (a) un poema corto y que este lo recite utilizando mímicas.

7. La hormiguita y el grillo
Se cuenta una fábula, se indica que diga que pasó con los personajes, como eran y hacerle otras preguntas acerca del mismo.

8. El baúl de mis juguetes
Se muestra una caja con juguetes .El niño (a) menciona el nombre de cada uno, así mismo se le pregunta el nombre de sus juguetes favoritos.

9. "El zoológico"
Se muestra una lámina donde se observan diferentes acciones.
Se pide a la niña o niño que nos cuente todo lo que observe en la lámina.

10. "Vamos de compras o vamos al Supermercado"
Se pregunta al niño o niña si ha ido al supermercado con sus papás, preguntarle que ha visto que venden o que compran sus papás en este.

LOS COLORES

Presentarle al niño/a diversos objetos con diferentes colores y pedirle que nos dé cosas, por ejemplo, "*el balón azul*", "el coche rojo", etc.
Posteriormente, se va eliminando la ayuda de decir el nombre del objeto y sólo se le pide el color ("*el color verde*"). Finalmente, se cambiarán los papeles y es el niño/a quien nos haga las peticiones.

- ACÍN, M., ARIZA, A., TERRÉN, C. y otros. Programa de Estimulación del lenguaje. (2004). C.R.A. Alta Ribagorza
- ANDRAUD, A. (1981). ¿Cómo Hacer...? Los ejercicios de lenguaje en el parvulario. Barcelona: Médica y Técnica.
- ARRIAZA MAYAS, J.C. (2009): *La estimulación del lenguaje oral.* Guía Práctica. Madrid. CEPE
- BILLAUT, J. et alii 1982 El niño/a descubre su lengua materna. Juegos para la
- BLAIR McCLOSKY, David 1964 La educación de la voz. Los Libros del Mirasol. Bs. Aires
- BLANCO HERNANDO, Quiliano 1956 Libro de Lenguaje. Sánchez Rodrigo. Plasencia
- BORRAS, A. et alii 1988 Reeducación logopédica y ortofónica. Generalitat Valenciana. Valencia
- COLEGIO SANTA RITA. El lenguaje oral: ¿Cuándo y cómo estimularlo? ¿Cuándo comenzar la estimulación? Colegios Amigonianos. Departamento de Orientación.
- COOPER, J. et alii 1989 Método para favorecer el desarrollo del lenguaje.
- CORREDERA SANCHEZ, Tobías 1978 Defectos de la dicción infantil. Kapelusz. Bs. Aires
- DE LA TORRE, M. (2002). *Komunika: programa para el desarrollo del conocimiento fonológico*. Archidona: Aljibe.
- DE MARÍA MINERA LORENTI, A. L. Y BATRES CONTRERAS, M. E. (2008): Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- DOMÍNGUEZ MÍNGUEZ, C. (2010). Programa de estimulación del lenguaje para educación infantil. Batería de actividades.
- Editorial. Científico Médica Barcelona
- enseñanza del lenguaje. Cincel-Kapelusz Buenos Aires
- EQUIPOS DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA. (2003). Programa de estimulación lingüística en Educación Infantil. Granada.
- GARCÍA SEVILLA, J. Estimulación cognitiva del lenguaje.
- GOMEZ TOLAN, J. 1960 Rehabilitación de los trastornos de Aprendizaje. Escuela Española. Madrid
- GUZMÁN GONZÁLEZ, E. Programa de estimulación y prevención del lenguaje oral en educación infantil para niños y niñas de 4-5 años.
- JIMÉNEZ GARCÍA, A. (2004). Jugamos y nos comunicamos: Programa para la prevención de los trastornos del lenguaje oral a través de la educación en valores. Badajoz "C.P. Manuel Pacheco"

- JUÁREZ, A., Y MONFORT, M. (2001). *Estimulación del lenguaje oral: un modelo interactivo para niños con necesidades educativas especiales*. Madrid: Entha.
- Kapelusz. Buenos Aires
- LAGUIA, M.J. (1987). Rincones de la actividad en la escuela infantil de 0-6 años. Barcelona: Masson.
- LENNEBERG, E.H y E. (comp.).1982 Fundamentos del lenguaje. Alianza. Madrid
- LENNEBERG, E.H. 1975 Fundamentos biológicos del lenguaje. Alianza Madrid
- LÓPEZ LÓPEZ, G. (2006) Estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil. Revista digital "Práctica Docente" nº 2. CEP de Granada
- LURIA, A.R. 1966 El papel del lenguaje en el desarrollo de la conducta. Tekne. Bs. Aires
- LURIA, A.R. 1974 Cerebro y lenguaje. Fontanella Barcelona
- LURIA, A.R. 1980 Lenguaje y comportamiento. Ed. Fundamentos. Col. Ciencia. Madrid
- LURIA, A.R. 1985 Lenguaje y pensamiento. Martínez Roca. Barcelona
- MAILLO, Adolfo 1965 Libro del Maestro para la enseñanza activa del idioma. (3 vol) Teide. Barcelona
- MONFORT Y JUAREZ (1987). El niño que habla. Madrid: CEPE.
- MONFORT Y JUAREZ (1989). Estimulación del lenguaje oral. Madrid: Aula 21.
- MONFORT, M. y JUAREZ, A. 1981 El niño/a que habla. Ed. Nuestra Cultura. Madrid
- MORENO, J. M., Y GARCÍA-BAAMONDE, M. E. (2012). *Estimulación del lenguaje oral: talleres para la prevención*. Madrid: EOS.
- Palao, S. Pictogramas Arasaac. Licencia: CC (BY-NC-CA) http://catedu.es/arasaac/
- PAULUS, J. 1975 La función simbólica del lenguaje. Herder Barcelona
- PERERA MEZQUIDA. J. 1987 Programa de acción educativa. Cepe. Madrid
- PEREZ LERGA, Jesús 1986 Método de logoterapia. U.P.V. Bilbao
- PIAGET, J. et alii 1965 El lenguaje y el pensamiento del niño/a pequeño. Paidos. Bs. Aires
- QUESADA VALDIVIA, J. Programa de estimulación y prevención del lenguaje oral en educación infantil para niños y niñas de 4/5 años. Atención psicoeducativa en las dificultades de Lenguaje Oral
- RECASENS, Margarita 1987 Cómo estimular la expresión oral en clase. CEAC. Barcelona
- RECASENS, Margarita 1988 Cómo jugar con el lenguaje. CEAC. Barcelona
- RESCASENS, M. (1987). Como estimular la expresión oral en clase, Barcelona: CEAC.
- RICHELE, M. La adquisición del lenguaje. Herder Barcelona

- RIUS, Mª Dolores 1987 Estimulación del lenguaje oral. Seco Olea. Madrid
- RODARI, G. (1978). Gramática de la fantasía. Barcelona: Ferrán Pellida.
- RODRÍGUEZ GARCÍA, A. (2008). Programa de estimulación del lenguaje oral – Logopedia. Innovación y Experiencias Educativas.
- ROMERO, E. Taller de estimulación del lenguaje oral. Blog maestros de audición y lenguaje.
- ROMERO, R., Y JURADO, T. (2005). *Propuesta de actividades para la estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil materiales de apoyo al profesorado*. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Educación.
- ROSA SENSAT 1971 Vocabulario básico infantil. Documento 1. Equipo Rosa Sensat. Barcelona
- RUZO NOYA, R. Programa de Estimulación del Lenguaje Oral en Educación Infantil.
- SÁNCHEZ GUTIÉRREZ, E., Saez del Castillo Moraza, M. T. y varios (1996). Estimulación del Lenguaje oral en Educación Infantil. Gobierno Vasco. Departamento de Educación, Universidades e Investigación.
- SÁNCHEZ PARDO, M. (2013). Programa de estimulación del lenguaje oral y prevención de dificultades de habla en Educación Infantil
- SANCHEZ, B. 1971 Lenguaje Oral. Diagnostico, enseñanza y recuperación
- SERNA OLMEDO, L. (2014) Programa de estimulación en alumnado con retraso simple del lenguaje. Universidad de Valladolid
- SERRANO GONZÁLEZ, M. (2006). Estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil. Revista digital: "Investigación y Educación", nº 22.
- Servicio Central de Publicaciones. 1992 Educación Infantil. Decreto de Desarrollo Curricular. Gobierno Vasco. Vitoria-Gasteiz
- SOS ABAD, A. Miguel 1986 Logopedia práctica. Sos Abad. Madrid
- TOMATIS, A.A. 1979 Educación y dislexia. Cepe. Madrid
- VALLON, H. 1960 La evolución psicológica del niño/a. Psiqué Buenos Aires
- VV AA 1983 Diseño curricular para la elaboración de Programas de Desarrollo Individual. Servicio de Publicaciones del MEC. Madrid
- ZAMORANO, F., Y CELDRÁN, M. I. (2006). *Programa de prevención de los trastornos del lenguaje en Educación Infantil y 1er ciclo de Primaria*. Murcia: Servicio de Publicaciones y Estadística.